6

OLTRE I CONFINI DEL MONDO

DAVE MORRIS

lgl collection

librinostri

libri NOSTRI

L'ultimo lavoro di Dave Morris, insieme a Leo Hartas:
Mirabilis - Year of Wonders.

Se guardi il cielo a Capodanno, e vedi una cometa verde,
preparati... l'anno in arrivo cambierà tutto ciò che conosci.

Mirabilis sarà composta da quattro enormi graphic novel,
ognuna riguardante una delle stagioni dell'Anno
delle Meraviglie: Inverno, Primavera, Estate ed Autunno.
Quando sarà completa, l'intera storia occuperà oltre 800 pagine.

Il link per iTunes è il seguente:
http://itunes.apple.com/it/app/id405743224?mt=8

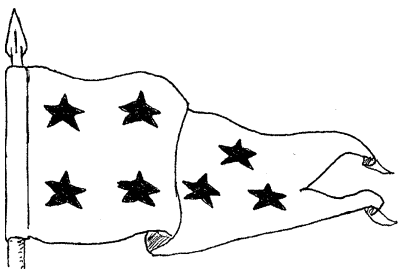
Titolo originale: «Beyond the World's Edge»
Prima pubblicazione 1992, apparso in HeroQuest Novel: The Screaming Spectre
© 1992, Dave Morris per il testo
2011, Jonny Fontana per le illustrazioni
2011, Librogame's Land – www.librogame.net
Traduzione a cura di Jonny "firebead_elvenhair" Fontana
Revisione a cura di Federico Righi
Progetto grafico della copertina a cura di Dragan
Impaginazione a cura di Dirk

Il presente libro è da intendersi ad uso esclusivamente personale, ne è vietata qualsiasi tipo di vendita e la modifica anche parziale.

OLTRE I CONFINI DEL MONDO

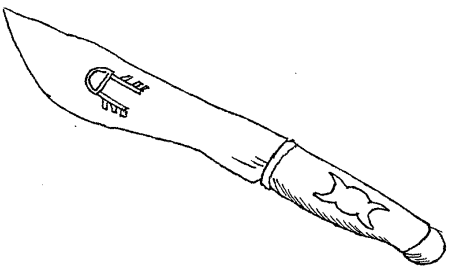
DAVE MORRIS

tradotto da Jonny "firebead_elvenhair" Fontana



librogame'S LAND
www.librogame.net

Questa è un'avventura in solitario per un mago. Tutto quello che ti serve sono carta, penna e un normale dado a sei facce.
Sei avvertito che l'avventura non è facile. Dovrai pensare molto attentamente a quando usare le tue magie se vuoi avere successo. Potresti avere bisogno di numerosi tentativi, ma se riuscirai ad arrivare alla fine ti sarai davvero meritato il titolo di eroe.



INTRODUZIONE

Sei un mago della Costa Virida, nel sud-est di Emerais, apprendista dell'Arcimago Theodosius. Un giorno, di ritorno da un'incombenza che ti ha portato via dalla magione del tuo maestro per numerosi giorni, trovi il luogo deserto. Hai cercato in lungo e in largo qualche indizio sul destino del tuo maestro, ma non hai trovato nulla. Tra le sue carte hai scoperto riferimenti alla "Cittadella delle Sette Statue" dove, secondo la leggenda, un uomo potrebbe apprendere il segreto della vita eterna. Si dice che solo un libro molto raro indica la locazione di questa cittadella, una copia del quale si trova nella biblioteca di Theodosius, ma quando sei andato a consultarlo hai trovato solo uno spazio vuoto negli scaffali.

I mesi passano senza una parola del tuo maestro. Hai iniziato a perdere la speranza, temendo che forse fosse stato portato via dalle forze del Caos. Poi, questa mattina, stavi camminando lungo la costa vicino alla magione quando ti sei imbattuto in una bottiglia dal fondo rotondo che ballonzolava su e giù sulle onde. Guadando l'acqua per recuperarla, sei rimasto sorpreso nello scoprire che conteneva un'annotazione. Ancora più sorprendentemente, l'annotazione era indirizzata a te!

Sei tornato di corsa alla magione e stai ora dispiegando la nota sul tuo banco di lavoro. La ispezioni avidamente:

La Cittadella delle Sette Statue si è rivelata essere più pericolosa di quanto avessi previsto. Sono stato fatto prigioniero, e sono trattenuto qui legato da catene di ferro per impedirmi di servirmi della mia stregoneria. Fortunatamente sono stato in grado di corrompere il mio carceriere – un gobbo dalle abitudini piuttosto ripugnanti – e mi ha fornito carta e penna.

Toccherà a te, mio fedele studente, salvarmi. Vai al mio laboratorio, dove troverai un tappeto magico. Portalo con te e viaggia fino al confine orientale del mondo, sul ciglio del Grande Abisso. Là devi ordinare al tappeto di trasportarti oltre l'Abisso.

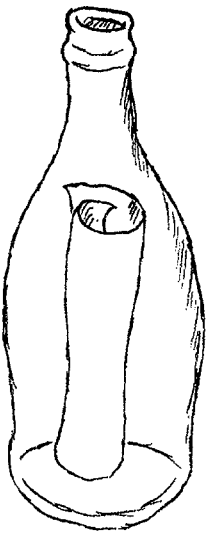
Avrai bisogno di incantesimi per il tuo viaggio. Scegli le magie di tre gruppi Elementali (Ti sei sempre opposto a studiare le basi della stregoneria, e in questo caso credo che la tua naturale inclinazione sia corretta.)

Molti pericoli ti assaliranno, ma confido che tu sia all'altezza del compito. Non deludermi.

Il tuo venerabile maestro,
Theodosius

P.S. Metterò questa nota dentro la mia Bottiglia Fortunata e la getterò nel fiume che scorre sotto la finestra della mia prigione. Le proprietà uniche della Bottiglia Fortunata dovrebbero assicurare che venga portata giù sino al mare, e da lì attorno al mondo fino a raggiungerti. (Questo confermerà tra l'altro la mia teoria secondo cui esiste un mare che circonda il mondo intero.)

Un documento straordinario! Raccogli la Bottiglia Fortunata e la infili nella tua cintura. Potrebbe essere utile nella tua ricerca. Ora leggi le regole, e poi sarai pronto a partire…



LE REGOLE DELL'AVVENTURA

Caratteristiche

Hai quattro caratteristiche:

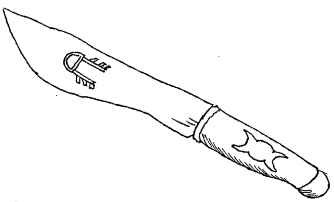
CORPO misura la quantità di ferite fisiche che sei in grado di sopportare. Mantieni il conto del tuo punteggio di CORPO, che cambierà quando vieni ferito. Se CORPO dovesse essere ridotto a zero, sei morto. Punti di CORPO perduti possono essere curati da mezzi magici, ma nessuna magia potrà portare il tuo punteggio di CORPO sopra il suo livello iniziale.

MENTE rappresenta la tua resistenza mentale e psichica. Questa caratteristica misura la tua resistenza alla stregoneria ostile. Tieni il conto del tuo punteggio di MENTE; se dovesse raggiungere lo zero, significa che sei letteralmente morto per il trauma.

COMBATTIMENTO indica la tua abilità di combattere. Questo rimane solitamente lo stesso durante l'avventura, ma può venire modificato se dovessi perdere la tua arma – o forse, guadagnarne una migliore. Avere il tuo punteggio di COMBATTIMENTO ridotto a zero dovrebbe essere molto improbabile, e *non* indica la morte.

VELOCITÀ è un indicatore della tua destrezza e dei tuoi riflessi, nonché della tua velocità di movimento. Se la tua VELOCITÀ viene ridotta a zero sei stato immobilizzato e dovrai abbandonare la tua ricerca.

I valori iniziali per ognuna delle quattro caratteristiche sono dati sul Foglio del Personaggio alla fine delle regole. Hai il permesso di fotocopiare questo Foglio del Personaggio per usarlo mentre giochi a *Oltre i Confini del Mondo*.



Combattere

Quando combatti un avversario, si considera che la battaglia abbia luogo in vari *turni*. Ogni turno, hai la possibilità di colpire un avversario contro cui stai lottando. Per farlo, devi fare un risultato *uguale o minore al* tuo punteggio di COMBATTIMENTO col lancio di un dado. (Ad esempio, se hai un punteggio di COMBATTIMENTO di 4 allora avrai bisogno di fare un lancio di dado da 1 a 4 per colpire il tuo nemico.)

Se hai successo nell'infliggere un colpo, questo infligge la perdita di un punto di CORPO. Anche il tuo nemico avrà la possibilità di colpirti ad ogni turno, certamente (devi lanciare tu i dadi per loro), ed ogni colpo che ti asse-

steranno costerà *a te* un punto di CORPO.
Ricorda che se i punti di CORPO di un personaggio sono ridotti a zero, il personaggio è stato ucciso.

Avversari multipli

Quando incontri un *gruppo* di nemici, tutti loro avranno la possibilità di colpirti ad ogni turno. Ma, nonostante quanti combattenti tu stia affrontando, tu puoi solo fare *un* lancio per il COMBATTIMENTO per turno. Questo significa che avversari multipli possono essere letali, e che devi stare attento.

Parare

Invece di attaccare in un qualsiasi turno, puoi provare a parare. Devi deciderlo all'inizio del turno, prima di lanciare il dado per ogni altro attacco in quel turno. Per poter parare *devi* possedere un'arma.
Per parare, devi fare 1 o 2 col lancio di un dado. Una parata che ha successo nega *un* colpo sferrato contro di te in quel turno.
I mostri non parano *mai*.

Fuggire

A volte ti sarà data l'opzione di fuggire da una battaglia. Questo potrebbe non sembrare esattamente eroico – ma la discrezione è talvolta la parte migliore del coraggio, e ritirandoti potresti anche trovare un posto migliore dove combattere.
Se scegli di fuggire, cerca di ottenere un numero uguale o minore alla tua VELOCITÀ col lancio di un dado. Il fal-

limento significa che devi perdere un punto di CORPO prima di andartene; il successo significa che sei riuscito a fuggire incolume.

Ingombro

Puoi portare un massimo di quattro oggetti alla volta. Se ti imbatti in un oggetto quando sei già al tuo massimo, dovrai scartare qualcosa per farci spazio. Annota che parti con un pugnale, e che se viene perso devi sottrarre un punto di COMBATTIMENTO finché troverai un'altra arma con cui rimpiazzarlo.

Magie

Prima di partire per la tua avventura, devi scegliere le tue magie. Ci sono dodici magie in tutto, divise in quattro categorie Elementali: magia della Terra, magia del Fuoco, magia dell'Aria, e magia dell'Acqua. Puoi scegliere le magie di tre delle quattro categorie, dandoti un totale di nove magie con cui iniziare. (Vale la pena leggere l'*Introduzione* prima di fare la tua scelta, dato che potrebbe darti un indizio sulle migliori magie da prendere.) Annota le nove magie che scegli sul tuo Foglio del Personaggio.

Le magie possono essere usate in battaglia in qualsiasi turno. Tuttavia non puoi fare nient'altro (attaccare, parare o fuggire) nel turno in cui lanci la magia. Quando una magia viene lanciata, cancellala dalla tua lista; non potrà essere usata di nuovo durante quell'avventura. (Le magie non sono oggetti pertanto non influenzano l'ingombro.)

MAGIA DELLA TERRA

CURARE CORPO
Restituisce quattro punti di CORPO perduti. Non può aumentare i tuoi punti di CORPO oltre il loro punteggio iniziale, e non funziona su un personaggio già morto (cioè che ha zero punti di CORPO).

PELLE DI ROCCIA
Lanciata all'inizio di una battaglia, dimezza le ferite che subisci durante quella battaglia. Arrotonda a tuo vantaggio (ad esempio: se la battaglia finirebbe normalmente con la perdita di tre punti di CORPO per te, in pratica ne perdi uno solo.)

ATTRAVERSARE LA ROCCIA
Ti permette di muoverti attraverso un oggetto solido.

MAGIA DELL'ARIA

GENIO
Un magico servitore viene evocato per un breve tempo. È possibile ordinargli di compiere una delle azioni seguenti:

- Restituire un punto perso in una *qualsiasi* caratteristica.
- Infliggere un punto di DANNO ad un nemico.
- Predire il futuro: puoi dare un'occhiata ad *un solo* paragrafo in anticipo, prima di decidere quale scelta compiere.

- Aprire una porta o un altro ostacolo che non potresti altrimenti superare.

VENTO VELOCE
Questo aumenta la tua VELOCITÀ per un singolo lancio, cosicché avrai automaticamente successo col lancio di dado senza tenere conto di quale possa essere il tuo attuale punteggio di VELOCITÀ.

TEMPESTA
Una tempesta localizzata avvolge i tuoi nemici. Ogni nemico deve lanciare un dado all'inizio di ogni turno successivo, con la necessità di un lancio da 1 a 3 prima di liberarsi dalla TEMPESTA e poter iniziare ad attaccare di nuovo. Questo ha effetto su tutti i nemici in una data battaglia.

MAGIA DEL FUOCO

FUOCO DI RABBIA
Insegue un singolo nemico e gli infligge due punti di CORPO di danno.

PALLA DI FUOCO
Colpisce tutti i nemici che ti affrontano in un dato scontro. Ognuno di loro ha la possibilità di evitare il danno facendo 1 o 2 sul lancio di un dado. Se falliscono, la magia infligge un punto di CORPO di danno.

CORAGGIO
Lanciata all'inizio di una battaglia, questo aumenta il tuo punteggio di COMBATTIMENTO di uno per la durata della battaglia.
Tuttavia, sarai *incapace* di fuggire e dovrai continuare a combattere fino alla fine.

MAGIA DELL'ACQUA

SONNO
Un nemico può essere fatto addormentare. Tuttavia, la magia non funziona sempre. Quando decidi di lanciarla durante una battaglia, fai riferimento a questa lista. (Ci saranno anche altre volte dove potresti volerla usare; queste sono elencate come opzioni nell'avventura stessa.)

Se sei al **33**, vai al **38**
Se sei al **127**, vai al **25**
Se sei all'**80**, vai al **38**
Se sei al **99**, vai al **51**
Se sei al **93**, vai al **64**

Se il numero del paragrafo dove ti trovi non è segnato qui, significa che la magia è lanciata senza alcun effetto.

ACQUA CURATIVA
Restituisce quattro punti di CORPO persi, fino al limite dato dal tuo punteggio iniziale. Non può essere lanciata nel mezzo di una battaglia, e non funziona su un personaggio il cui punteggio di CORPO ha già raggiunto lo

zero.

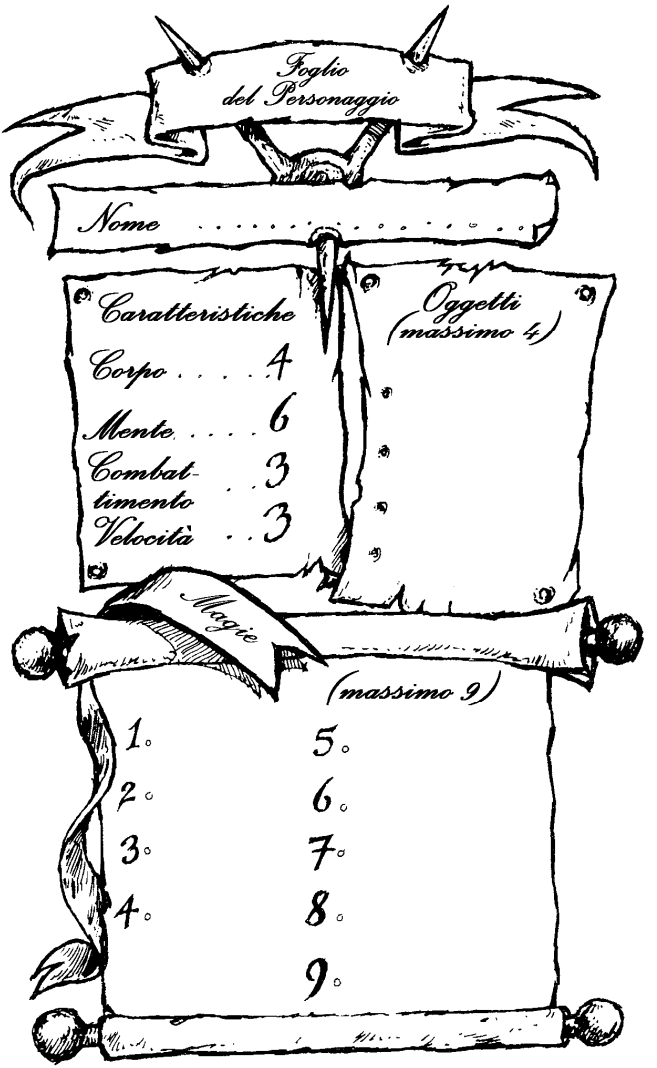
VELO DI NEBBIA
Ti permette di diventare parzialmente invisibile. Lanciala all'inizio della battaglia. Ogniqualvolta potresti essere colpito durante quella battaglia, lancia un dado: con un risultato da 1 a 3 il tuo avversario ti ha mancato essendo incapace di vederti chiaramente.

Talismani

Sono amuleti magici indossati attorno al collo. Hanno l'effetto di aggiungere un punto al tuo punteggio in una specifica caratteristica. I talismani si trovano in quattro varietà: il TALISMANO DELL'AUDACIA (aggiunge un punto di COMBATTIMENTO), il TALISMANO DELL'ACCELERAZIONE (aggiunge un punto di VELOCITÀ), il TALISMANO DEL VIGORE (aggiunge un punto di CORPO) e il TALISMANO DELLA VOLONTÀ (aggiunge un punto di MENTE).

Puoi iniziare la tua avventura con un talismano di tua scelta, preso dalla collezione nel laboratorio del tuo maestro.

Un talismano dà il suo bonus solo finché lo possiedi. Se lo perdi o te ne disfi, ricordati di ridurre la caratteristica influenzata di un punto.


Foglio
del Personaggio
Nome . . . . . .
Caratteristiche
Corpo 4
Mente 6
Combat-
timento . . 3
Velocità . . 3
Oggetti
(massimo 4)
Magie
(massimo 9)
1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.

1

Inizia con lo scrivere gli oggetti che stai portando sul Foglio del Personaggio. Hai un pugnale, un tappeto magico, l'opzione di un talismano a tua scelta e, se decidi di prenderla, la Bottiglia Fortunata. Scegli anche le tue magie e scrivile negli appositi spazi sul tuo Foglio del Personaggio.

Parti a piedi verso l'Abisso come ti è stata data istruzione nella lettera del tuo maestro. Ci vogliono diversi giorni di viaggio, ma alla fine lasci dietro di te le strade e le brulicanti città della civilizzazione. Solo una singola pista di terra battuta ti conduce ad Elvezir, "la Città sul Bordo". Attraversi le sue ampie strade, ora deserte eccetto per gli uccelli che fanno il nido negli edifici in rovina e le erbacce ed i rampicanti che crescono fra le enormi pietre marmoree della pavimentazione. Elvezir era un tempo la capitale di un vasto impero, così si dice. Ma ciò accadeva migliaia di anni fa. In quei giorni, non esisteva l'Abisso.

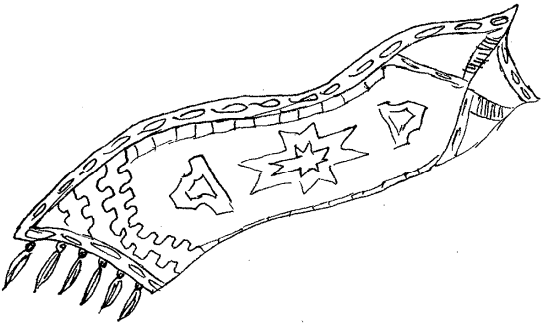
Arrivi sul confine. La strada si interrompe bruscamente, scivolando via verso una distanza inimmaginabile. Sotto di te si trova il nero vuoto dell'Abisso. Fredde nebbie trasudano attraverso il suo immenso vuoto, uno scintillante velo di miasma. Guardando da entrambi i lati, scorgi solo il bordo del mondo mentre sfuma nella blu foschia della distanza.

Guardi verso est, attraverso l'Abisso. Non riesci a vedere il lato opposto. Come chiunque altro, hai sempre immaginato che non ce ne fosse alcuno - finché non hai letto la lettera di Theodosius.

Srotoli il tappeto e sali su di esso. "Su!" comandi."Alzati,

tappeto! Vola! Portami verso est."

E, con un magico sventolio, esso si solleva nell'aria. Vai al **14**



2

Venti impetuosi si gettano contro la creatura, scaraventandola turbinante e inerme giù nell'Abisso. Guardi mentre piomba attraverso i sottili ed ondeggianti strati di nebbia, strillando in modo tale da superare in intensità il rumore della tua tempesta magica, le ali che sbattono furiosamente nel futile tentativo di interrompere la sua caduta. Precipita sempre più in basso, rimpicciolendo costantemente finché infine non si perde nelle stigie profondità senza fine.

Una morte raccapricciante, forse, ma non hai pietà da offrire alla grottesca creatura simile ad un pipistrello dopo che ti ha attaccato in maniera così insensata. Voltando il tuo sguardo verso l'orlo orientale dell'Abisso, voli per accogliere il tuo destino.

Vai al **113**

3

La capanna si riempie di uno strillo che ti fa uscire gli occhi dalle orbite. Proviene dal camino. Improvvisamente un'orrenda faccia bianca come un lenzuolo appare capovolta nel focolare, ghignando come una tomba aperta mentre ti fissa con un mortale sguardo rosso.

Dita magre e dure si allungano verso di te. Una risatina folle riempie le tue orecchie. Un brivido di terrore minaccia di ottenebrare i tuoi sensi, e ti premi contro il fragile muro di legno della capanna. Hai pochi istanti per agire prima che il fantasma metta le sue spaventose mani su di te.

Se intendi combatterlo, vai al **28** se hai la parola d'ordine OPHELIA sul tuo Foglio del Personaggio - o al **41** se non hai acquisito questa parola d'ordine.

Se preferisci fare affidamento sulla tua stregoneria, vai al **16**

4

Mentre Terpitia si affaccenda per preparare il pranzo, ti siedi sotto il portico e guardi il sole affondare fra una rossa fascia di nubi. Mentre si avvicina la notte, la luna sale limpida e piena e le stelle sfavillano nell'oscurità.

Una leggera brezza fa stormire gli alberi, portando le note ossessionanti di un'arpa da qualche parte giù lungo la riva del fiume. Ti siedi e ascolti la musica - una melodia di squisita bellezza che si mescola con il chiaro di luna, la notte e gli odori del fiume per creare uno stato d'animo estasiato. Per questo breve lasso di tempo, i pensieri e le

preoccupazioni della tua missione sono totalmente messi da parte. Ti arrendi all'atmosfera di questo istante.

Se chiami Terpitia fuori sul portico per chiederle chi sia l'arpista, vai al 17

Se la lasci a preparare il pasto serale, vai al 29

5

Hai abbattuto la temuta idra - un talento degno dei pari di Ercole! Questo ti darà davvero una storia da raccontare al tuo maestro, se avrai successo nel salvarlo.

Ma prima hai il problema di trovare la strada che ti conduca fuori dalla palude. Ti guardi attorno, ma hai perso l'orientamento durante la lotta. La nebbia ti circonda, ammantando ogni caratteristica distintiva del paesaggio. Tutto ciò che puoi vedere sono gli alberi fantasma che si stagliano fra i viticci di nebbia vagante.

Scegliendo una direzione a caso, continui. La nebbia affievolisce tutti i suoni, cosicché non sei in grado di sentire nulla se non il risucchio del fango ad ogni passo che compi.

Poi senti i peli del collo rizzarsi. La paura ti avvolge con dita gelate mentre un suono raggiunge le tue orecchie: un umido strisciare, come se un grande serpente si stesse muovendo attraverso il miasma verso di te.

Lancia un dado. Se ottieni un risultato minore o uguale al tuo punteggio di MENTE, allora riesci a restare calmo e continui di buon passo - vai al 140

Se risulta un numero più alto del tuo punteggio di MENTE, cadi nel panico - vai al 18

La pianura si protrae ancora e ancora. Cammini finché ti fanno male le gambe, ma non c'è ancora fine al piatto e desolato paesaggio.

Verso il calar del sole, il cielo sembra una volta di scarlatto, oro e verde azzurro. Fai una sosta, intimidito dalla bellezza di questa strana terra e dal senso della tua stessa insignificanza. Poi, mentre te ne stai lì nel tramonto imminente, le deboli melodie di una musica raggiungono le tue orecchie.

Dirigendoti in direzione del suono, avvisti le tende di un accampamento nomade. I cavalli dei nomadi sono recintati accanto alla più grande delle tende, ma non si vede una sola persona - neppure una sentinella a guardia dei cavalli. Prova solo a pensare quanto sarebbe utile un cavallo per il tuo viaggio.

Mentre ti avvicini alla tenda, puoi sentire il suono di piedi che battono mischiarsi con la musica dell'arpa provenire dall'interno. Sembra come se le persone stessero danzando con grande entusiasmo ma, curiosamente, non c'è nessun canto. Uno strano costume nomade... o qualcosa di più sinistro?

Se approfitti dell'assenza di sentinelle per rubare un cavallo, vai al 58

Se continui per la tua strada a piedi, vai al 107

Se decidi di dare un'occhiata all'interno della tenda, vai al 71

7

Tantrabolus mantiene la sua parola, e non vieni attaccato. La porta tuttavia rimane ostinatamente chiusa - obbligandoti ad usare GENIO o ATTRAVERSARE LA ROCCIA per riuscire ad andartene.

Se hai almeno una di queste magie, cancellala dalla lista. Puoi quindi tornare indietro giù per il sentiero e continuare per la tua strada - vai al **6**

Se non hai nessuna di queste magie, la tua unica opzione è tornare da Tantrabolus, accettando la sua offerta di istruzioni in magia. Vai al **31**

8

Una tempesta in miniatura si forma in pochi istanti, infuriando all'interno della volta della tenda. I rombi di tuono inghiottono completamente la diabolica musica dell'arpista, e i nomadi cessano il loro ballo incontrollabile.

Avanzi a grandi passi verso l'arpista con intento omicida. Ti fissa con furia, ma con tutto il suo frenetico pizzicare le corde dell'arpa, non ha il potere di fermarti. Non puoi sentire una singola nota sopra il frastuono della tempesta.

ARPISTA MALVAGIO:
COMBATTIMENTO 3 CORPO 1

Se fuggi, vai al **107**
Se combatti e vinci, vai al **119**

9

Mentre ti prepari a partire, il capo ti offre in dono un cosciotto di carne di cavallo essiccata. "Siamo gente povera, che possiede solo una piccola parte dei lussi goduti dai popoli civilizzati," dice, "ma non potremmo lasciarti andare senza un qualche regalo. Questa carne di cavallo si conserverà per settimane se dovesse essere necessario, e può fornirti un pasto nutriente quando ne avrai bisogno."

Ringraziandolo, procedi in direzione del sole che sorge. Annota che possiedi un cosciotto di carne di cavallo essiccata. Puoi mangiarla in ogni momento tranne che in combattimento, e ti ristorerà un punto di CORPO che hai perso.

Ora vai al **59**

10

Affondando le dita in ogni fessura che riesci a trovare, scali lentamente il monumentale muro nero della cittadella. L'arrampicata è ardua. Il sudore impregna i tuoi abiti e il tuo respiro emette un suono stridulo nella secca aria polverosa. Numerose volte stai quasi per scivolare, e rimani aggrappato al muro col cuore che martella mentre rafforzi i tuoi nervi per salire più in alto.

Alla fine raggiungi la cima. Con un rantolo di riconoscenza, ti trascini oltre il parapetto e nella sicurezza degli spalti.

Ma non puoi ancora rilassarti. Hai appena raggiunto la cima del muro allorché uno stormo di neri corvi spennati

arriva librandosi dal cortile sottostante. Il loro aspro gracchiare di odio indica che hanno intenzione di spingerti giù dagli spalti.

PRIMO CORVO:
COMBATTIMENTO CORPO 1
SECONDO CORVO:
COMBATTIMENTO CORPO 1
TERZO CORVO:
COMBATTIMENTO CORPO 1
QUARTO CORVO:
COMBATTIMENTO CORPO 1
QUINTO CORVO:
COMBATTIMENTO CORPO 1
SESTO CORVO:
COMBATTIMENTO CORPO 1

Devi combatterli tutti in una volta - in altre parole, tutti i corvi hanno l'opportunità di attaccarti in ogni turno, mentre tu hai un solo attacco per rispondere. Così, sebbene siano deboli individualmente, possono facilmente avere la meglio su di te con la semplice forza dei numeri.

L'unico modo per fuggire dalla crudeltà dei corvi sarebbe saltare dagli sparti giù nel cortile.

Se decidi di farlo, vai al **35**

Se li uccidi tutti, vai al **48**

Se non riesci ad ucciderli tutti, provi un dolore terribile mentre i corvi ti cavano gli occhi, prima di una spaventosa caduta nel cortile sottostante. I corvi ti seguono - per banchettare sul tuo corpo senza vita...

11

Le scale ti portano molto in alto nella cittadella. Gli unici suoni nella stretta tromba delle scale sono il tuo respiro e il pestare dei tuoi stivali sugli scalini di pietra. Improvvisamente ti fermi. Il tuo maestro deve trovarsi da qualche parte nelle vicinanze - puoi percepirlo. Ma ti sembra strano che non ci sia alcun guardiano ad impedire che degli intrusi arrivino così lontano...

Hai la parola d'ordine IMMOLARE? Se è così, vai al **111**

Se non hai scritto questa parola, vai al **99**

12

Sebbene caldo, il giorno diventa sempre più nuvoloso mentre grigie nubi si ammassano da ovest. Segui il corso del fiume che serpeggia sul fondo di un'ampia valle. Delle gru camminano lentamente impettite tra i giunchi, guardandoti con gli occhi sporgenti lungo i loro sottili becchi. Una volta vieni spaventato da una grossa bestia più grande di un bue, che sbuca dal fango fluviale in cui rotolava per andarsene a passi pesanti verso il sottobosco. Alzi all'istante le tue mani, pronto a tessere una magia, ma la strana bestia non sembra darti più attenzione di quanta ne dia alle mosche che le ronzano attorno.

Alla fine arrivi ad un lago avvolto da una fitta nebbia. Ai suoi bordi, il lago si fonde con una fetida palude. Dove il fiume sfocia nel lago, c'è una stretta striscia di terraferma. Vedi una vecchia barca a remi erosa dagli elementi tirata sulla riva del lago, e oltre di essa si trova una capanna da

traghettatore, con all'esterno una chiatta legata ad un pontile.

Mentre valuti il percorso migliore da prendere da qui in avanti, il traghettatore emerge dalla sua capanna. I suoi arti malfermi e il breve torso dal ventre rotondo ti ricordano una sorta di insetto comico - un'impressione che è solo rafforzata dai suoi grandi occhi e dalla bocca con le labbra ritorte.

"Non ti conviene prendere il largo sul lago", dice, agitando un dito mentre ti vede esaminare la barca.

"Perché no?" chiedi. "A quanto pare è stata abbandonata - e, anche se non in perfetto stato, è in condizioni sufficientemente buone per un breve viaggio."

Il traghettatore scuote la testa. "Fantasmi della nebbia infestano il lago," afferma. "La mia chiatta è stata benedetta da un sacerdote, e i fantasmi la lasciano in pace, ma se ti trovano in quella barca a remi allora ti risucchieranno sicuramente l'anima come un uomo succhia un mollusco dalla sua conchiglia."

Ti avvicini e guardi la sua chiatta. C'è infatti un talismano appeso alla prua, e sebbene tu non riconosca le rune specifiche, sembra abbastanza autentico da sostenere la sua storia. "Quanto vuoi per la traversata?" gli chiedi.

Dopo qualche contrattazione, fissa il prezzo a due oggetti. Se hai oggetti da cui desideri separarti, cancellali dal Foglio del Personaggio e vai al **104**

Se non puoi o non vuoi pagare la tariffa, puoi provare a farti strada a piedi attorno al lago attraverso l'acquitrino (vai al **127**) o altrimenti attraversarlo con la barca a remi (vai al **116**)

13

La biblioteca è un posto pieno di spifferi con un fetido odore sepolcrale. Non c'è fuoco; la muffa macchia le copertine dei libri, e la nebbia ha inumidito le loro pagine. Ragni scappano via fra gli scaffali mentre cerchi informazioni, ispezionando le pagine che si sbriciolano alla luce di una sola candela gocciolante.

Alla fine ti alzi dal tuo lavoro. Hai trascorso ore in ricerca, ma senza risultato. Ora il tuo corpo sembra freddo e rigido, e sei improvvisamente ansioso di lasciare questo lugubre posto. Ti affretti ad uscire e sali sul tuo tappeto, incitandolo a salire in alto nel cielo con le parole di comando magiche.

Emergi dalla nebbia come lo scafo di una nave che sale a galla fuori dal mare. Ancora rabbrividendo per l'atmosfera velenosa della città perduta, che ha pervaso le tue ossa con un profondo senso di gelo, voli verso est.

L'alba orla l'orizzonte davanti a te, la luce dorata che delinea i contorni di una rupe. Hai raggiunto il lato opposto dell'Abisso!

La tua esultanza è rapidamente spazzata via da una strana sensazione. Quando sorge il sole, i suoi raggi sembrano bruciare i tuoi occhi. Il calore ti fa girare la testa, e lanci un terribile singhiozzo mentre realizzi la verità. La città dove ti sei attardato era la terra dei morti. Il tempo che hai trascorso là, respirando il gelido vapore di quel reame, ha risucchiato la vita fuori da te. Ora sei un non morto - una creatura che deve nascondersi dalla luce del sole.

Non sei più di alcuna utilità per il tuo maestro ora. Sai che c'è una sola cosa da fare, un solo posto per te dove

recarti. Volti il tappeto e ti dirigi di nuovo verso la perduta città di Nifelheim. Quella è la tua vera casa adesso, e lì abiterai fino alla fine del tempo...

14

Non senza un fremito di paura, voli dal confine est del mondo attraverso il vasto baratro inesplorato conosciuto come l'Abisso. Il tuo tappeto magico si libra in alto attraverso lembi di nuvole che diventano sempre più sottili, finché alla fine stai volando sotto un cielo di piatto limpido blu-notte. Sotto di te, il nero vuoto dell'Abisso è pieno dei vapori velenosi che ribollono come pesante nebbia nelle fredde valli di una brughiera.

Giorno e notte non sembrano avere significato qui. Per molto tempo perdi di vista il sole, e gradualmente tutto il colore scompare dal cielo finché diviene quasi impenetrabilmente scuro come il golfo sottostante. Sul tuo piccolo tappeto, non ti senti nient'altro che un granello di sabbia sospeso sul vento sopra l'infinita distesa di nulla. Guardi giù solo raramente, perché è come guardare nella Fine del Tempo.

Poi, mentre sfrecci verso est, scorgi qualcosa giù lontano nelle profondità del baratro senza fondo. Sono fioche e distanti, ma indubbiamente reali: scintillanti luci nell'oscurità! Sei stupefatto. Come può essere - luci, laggiù nell'Abisso, un migliaio di leghe dall'ultima città della terra? Sembra impossibile che una qualunque creatura possa vivere nell'inospitale freddo senza sole, dove i densi vapori si narra significhino la morte per ogni

essere vivente.

Se ti senti sopraffatto dalla curiosità e devi investigare, vai al **26**

Se voli con prudenza verso est, concentrato sulla tua ricerca, vai al **39**

15

Il tappeto freme, si alza di poche spanne, si increspa come un foglio nel vento - e poi si ferma. Per meno di un secondo rimani sospeso nell'aria. Hai tempo per girarti e, vedendo un ramo, cerchi disperatamente di afferrarlo...

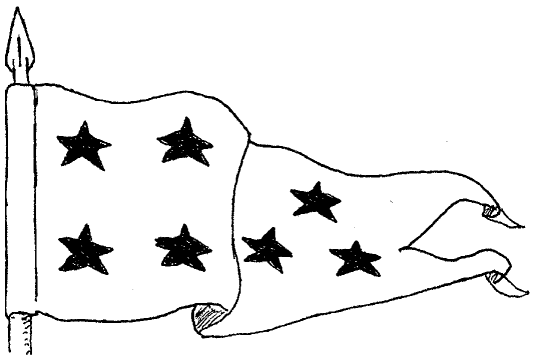
Il tappeto precipita giù dal cielo. Una breve sensazione di assenza di gravità è seguita da molti colpi dolorosi mentre ti schianti contro i rami della giungla. Cadi a terra su un ammasso di felci che riescono ad attutire un po' la caduta. Anche così, il respiro è tolto dai tuoi polmoni e perdi un punto di CORPO.

Se sopravvivi alla caduta, emetti un gemito e riesci a sederti. Sussultando dal dolore, ti guardi attorno per vedere il tuo tappeto e infine lo scopri appeso a centinaia di piedi di altezza alla fine di un ramo. Poiché ha chiaramente esaurito il potere magico, non c'è motivo di rischiare una pericolosa scalata per recuperarlo. Non ha neppure senso sprecare una magia cercando di toglierlo dal ramo. Decidi di continuare a piedi.

Vai al **40**

16

Quale delle seguenti magie proverai:
CORAGGIO? Vai al **54**
PALLA DI FUOCO? Vai al **67**
Se pensi che nessuna delle due sarà efficace, la tua unica opzione è combattere: se hai la parola d'ordine OPHELIA sul tuo Foglio del Personaggio, vai al **28**; se non hai questa parola d'ordine, vai al **41**



17

Esce pulendosi le dita sul suo grembiule e si siede con te ad ascoltare l'arpa. Quando infine la musica è finita, aspetta finché l'eco dell'ultima nota è svanito nella notte, e poi si volta verso di te. "Quella è la musica dell'elementale del fiume," dice. "A volte, quando gli viene voglia, crea simili meravigliose melodie dai suoni dell'acqua. Tuttavia c'è della malignità nascosta nella

bellezza, perché si dice che l'elementale sia un servitore del Caos e che a volte faccia dono di un'arpa magica ad un umano che sia d'accordo nel compiere del male. Un'arpa simile ha la capacità di far sì che tutti coloro che la sentano suonare siano costretti a danzare, e continueranno a farlo finché l'arpista si fermi - o finché cadranno per lo sfinimento."

"Che fortuna che la musica dell'elementale non abbia quell'effetto," replichi.

"Anch'essa ha un lato negativo, nonostante la sua bellezza," dice Terpitia, facendo un cenno con la testa verso l'orizzonte orientale. Puoi ora vedere un debole luccichio dorato nel cielo da quella parte. È quasi l'alba.

Balzi in piedi. "Come è possibile? È sembrato che stessimo ascoltando l'arpa solo per pochi minuti!"

Terpitia alza le spalle "Distorce il senso del tempo. Spesso un'intera notte è trascorsa via in un attimo, ore perdute in quello che sembrava un momento troppo breve, mentre sedevo ascoltando la musica dell'elementale. Ma è solo il prezzo che si paga per godere di una simile bellezza..."

"È tutto molto piacevolmente filosofico," le dici, "ma ho un'urgente missione che non tollererà ritardo. Ora devo partire, e senza neppure il conforto di un buon pasto e un riposo notturno!"

Raccogliendo rapidamente le tue cose, dici addio a Terpitia e parti per la tua strada.

Segna la parola d'ordine STROMKARL sul tuo Foglio di Personaggio. Vai al **12**

18

Correndo per salvarti la vita, inciampi a capofitto in una chiazza di insidioso pantano. Ti afferri ad un ramo sporgente, ma questo si spezza nella tua mano. Non c'è nulla che tu possa fare per impedirti di affondare. In pochi momenti il fango ha raggiunto il livello della tua vita. Le tue braccia che si muovono scompostamente colpiscono il terreno con schiaffi umidi, incapaci di trovare un solido appiglio con cui trascinarti fuori.

Il fango raggiunge il livello del tuo petto...

Del tuo collo...

Della tua... *glub*...

19

È una salita ardua, e nel momento in cui raggiungi la cima stai respirando pesantemente. Sopra le mura del cortile esterno, vedi alte torri scure che si stagliano contro il cielo. Un cartello scricchiola su un palo sporgente, e lo scruti finché non hai distinto le parole sbiadite: *L'Accademia dei Misteri*.

Le porte sono aperte per lasciarti entrare, ma si chiudono spontaneamente dopo che le attraversi. Guardi con leggera sorpresa mentre il lucchetto scatta e si chiude da solo. Chiaramente c'è della stregoneria al lavoro qui - ma è solo ciò che ci si dovrebbe aspettare da un simile luogo inaccessibile. Per ora non hai ancora motivo di allarmarti.

Attraversi il cortile fino a una pesante porta, che si apre mentre ti avvicini. All'inizio credi che sia altra magia all'opera, ma poi un vecchio uomo curvo si mostra sulla

soglia, infagottato in una lunga veste nera da studioso. Ti fa cenno di avvicinarti. "Vieni, vieni", incita. "Fa molto più caldo dentro."

Ti mostra una sala con pannelli di legno ammuffiti e numerosi banchi ed un leggio sul lato opposto. Qui dentro, la luce del giorno penetra solo fiocamente attraverso i vetri polverosi. Le tavole del pavimento scricchiolano vetuste sotto i tuoi piedi mentre cammini lungo la sala, studiando le iscrizioni dipinte sulle strette finestre a graticcio.

"Sei arrivato all'Accademia dei Misteri," annuncia il vecchio con voce esile. "Io sono Tantrabolus, il maestro della scuola. Puoi studiare qui e guadagnare grande conoscenza della stregoneria. Ma, quando cercherai di andartene, il Maligno farà del suo meglio per afferrarti - e quelli che gli sfuggono raramente oltrepassano il suo custode. Perciò scegli: se vai adesso, puoi passare indisturbato. Rimani, e metti in gioco la tua vita - un adeguato prezzo da pagare nella ricerca della conoscenza."

Se dici a Tantrabolus che frequenterai le sue lezioni di magia, vai al 31

Se decidi di andartene, vai al 7

20

Una muscolosa ed alta figura appare da una voluta di fumo e si inchina davanti a te, unendo le sue mani in un gesto orientale di rispetto. "Salaam, O Maestro degli Incantesimi," dice con voce profonda. "Come posso servirti?"

"Rimuovendo questo lucchetto e aprendo le porte," gli dici. "Ora sono pronto a partire."
Il genio si inchina di nuovo. "Come comandi, sarà fatto." Afferra il lucchetto ed esso si sgretola in ruggine. Poi, spingendo con le sue enormi braccia, spalanca le porte per farti uscire. Un istante dopo è già svanito.
Esci con noncuranza dalle porte, solo per essere attaccato da un cavaliere dall'armatura nera, che brandisce un enorme ascia da guerra. Avevi dimenticato così presto l'avvertimento di Tantrabolus sul custode del Maligno?

CUSTODE:
COMBATTIMENTO 4 CORPO 3

Se riesci a sfuggirgli giù lungo il sentiero, vai al 6
Se combatti e lo uccidi, vai al 45
Se combatti, ma fallisci, l'ultima cosa che vedi è la gigantesca ascia che cala - dritta verso la tua testa!

21

L'arpista si accascia sopra il suo strumento, russando sonoramente. Il momento in cui le sue dita cadono dalle corde, l'ipnotica magia della sua musica viene spezzata. I nomadi iniziano a scuotere le loro teste, storditi ed esausti dopo molte ore di incontrollabile danza.
Non dai al malvagio arpista la possibilità di riprendersi. Afferrando una lancia dei nomadi, corri attraverso la tenda ed elimini la canaglia con un rapido colpo.
Vai al 119

22

Sei quasi a metà strada verso la cima quando il tuo stivale scivola su una macchia di muschio che si abbarbica sulla muratura. Cerchi di afferrare un appiglio, ma il sostegno è troppo scarso e la tua presa troppo debole. Senza neppure tempo di urlare, precipiti giù lungo il muro.

Completamente secco e duro come la pietra, il terreno pare alzarsi per percuoterti come un'incudine. Perdi 1 punto di CORPO. Se sei ancora vivo, puoi tentare nuovamente la scalata (vai al **133**), o altrimenti fare uso di una magia - GENIO (vai al **109**) o ATTRAVERSARE LA ROCCIA (vai al **121**)

23

Tiri la stoffa del vicino gonfalone davanti a te e aspetti il loro arrivo.

Si profilano contro l'oscurità oltre l'arcata: sette figure di pietra, statua venute alla vita. Ogni passo che fanno fa sussultare il terreno sotto i tuoi piedi. Ogni suono che emettono è come un eco in un canyon di roccia.

"Dove è il tavolo?" gracchia la prima, braccia tese davanti a lui come un sonnambulo. Mentre avanza lentamente, un pesante passo alla volta, improvvisamente capisci: sono *cieche*.

"È intollerabile che dobbiamo andare a tentoni al nostro tavolo come vecchi rimbambiti!" intona un altro.

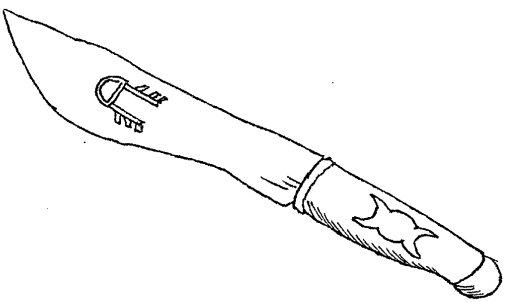
"È colpa del nostro paggio scansafatiche," ringhia la terza statua. "Dovrebbe essere qui. Soffrirà tormenti terribili per la sua pigrizia!"

Il paggio... che intendano l'arciere che ti ha preso di mira quando sei arrivato? Non importa; ora che sai che non possono vedere, puoi respirare più facilmente. Ed ora, guardando da dietro la tenda con più audacia, vedi qualcos'altro. L'ultima statua porta un mazzo di chiavi alla sua cintura.

Se strisci oltre di loro e sali le scale, vai all'**11**

Se vai verso di loro e fingi di essere il servitore scomparso, vai al **36**

Se ti avvicini e ti siedi al tavolo, vai al **49**



24

Braccia e gambe che funzionano come pistoni, parti a testa bassa per il sentiero roccioso verso le porte. Protetto dalla stretta finestra, l'arciere ha il tempo di prendere bene la mira e fa partire una raffica di frecce verso di te. La sua mira è precisa, e tre volte senti la bruciante agonia mentre le frecce lacerano la tua carne.

Perdi tre punti di CORPO. Se sopravvivi, ti forzi ad avanzare nonostante il dolore. Con un urlo di sollievo

raggiungi il rifugio della porta e ti getti in avanti, sgattaiolando via dalla vista dell'arciere. A quest'angolo, con te quasi sotto di lui, le sue frecce sono inutili.

Ansimando, guardi in alto verso il tetto del portico e vedi una fila di buchi nella muratura. Buche assassine: aperture attraverso cui i difensori della cittadella possono versare olio bollente sui nemici che arrivavano fin qui. Devi trovare un'entrata velocemente, prima che le buche assassine inizino a sputare la loro doccia mortale sulla tua testa!

Vai al 97

25

La tua magia colpisce tutte le teste dell'idra, che si afflosciano come fiori appassiti, tranne una. Ritorna al 127 e continua a combattere, ma riduci il punteggio di COMBATTIMENTO dell'Idra a 1 per il resto della battaglia.

26

Mentre scendi, una vista stupefacente prende forma dalla nebbia. Qui, nel mezzo del grande Abisso, un pianoro di roccia si erge sopra il vuoto senza fondo. Nebbie sottile lo circondano come il mare. E sul pianoro, vedi le grigie mura e le cime dei tetti dalle tegole nere di una città.

Tossendo, alzi la manica sopra la bocca. L'umida nebbia, infiltrandosi nei tuoi polmoni, ti gela fino al midollo. Ciò nonostante, attratto come una falena dalle pallide luci

della città, scendi ancora più in basso, finché sei in grado di distinguere le sagome di persone muoversi tra le strette strade acciottolate.

Questa è davvero una scoperta straordinaria: una città abitata migliaia di leghe sotto il confine orientale del mondo. Può questo singolo pianoro essere sopravvissuto intatto quando il resto dell'Abisso è precipitato in tempi antichi? Le persone che puoi vedere laggiù in basso sono gli isolati resti di una civiltà perduta?

Se fai scendere il tuo tappeto nella città, vai al 112

Se vuoi volare oltre senza investigare, vai al 39

27

Realizzando che il tappeto sta esaurendo il potere magico, non perdi tempo nello scendere a terra. Affondi nella volta della foresta in un mondo di tenebra tinta di verde e spezzata dal sole. Un silenzio spettrale cala sulla giungla, tutti gli uccelli e le scimmie schiamazzanti diventate silenziose per guardarti. Grandi tronchi d'albero ti passano accanto come pilastri di una cattedrale mentre cali poco a poco, il tappeto che ruota lentamente mentre avanza. Finalmente atterri sul terreno della foresta. Il silenzio persiste per qualche secondo ancora, poi gradualmente l'intrusione viene dimenticata e il clamore della vita selvaggia ritorna in scena.

Scendi dal tappeto, barcollando come un sonnambulo, ubriacato dal profumo dei fiori della giungla e dallo splendore che ti circonda.

Dopo pochi passi, ti ricordi del tappeto e lanci

un'occhiata indietro. È inutile adesso, il suo incantesimo completamente esaurito per portarti attraverso il grande golfo fra i mondi. Potresti arrotolarlo e portarlo con te - ma ora è solo un normale tappeto, e sarebbe piuttosto scomodo portarlo nell'umido calore della giungla.

Decidi se abbandonare o no il tappeto, poi vai al **40**

28

Dita viscide ti afferrano e ti straziano. La morsa dell'hantu è come ghiaccio, il suo respiro come acqua stagnante, la sua risata come follia. Con sussulti di orrore, lotti per la tua vita.

Improvvisamente se ne va, sparendo con un ululato di rabbia su per il camino. Vedi che Sakai ha dato un calcio alle ultime braci di fuoco nel focolare. "Avrei dovuto pensarci!" si rimprovera. "Il fumo che usciva dal camino ha dato all'hantu la scusa di cui aveva bisogno per entrare, è chiaro."

Accasciandoti nei momenti successivi al panico, verifichi le tue ferite. Ti è rimasto un solo punto di CORPO. Inoltre, sai che ci vorrà molto tempo prima di poter dormire di nuovo profondamente; l'orrenda faccia dell'hantu infesterà i tuoi sogni per anni a venire. Riduci il tuo punteggio di MENTE a 4.

Ti raggomitoli in un angolo della capanna e fissi le ceneri del fuoco fino all'alba.

Vai al **79**

29

All'improvviso Terpitia ti chiama dentro. Sei sbalordito nel vedere lo splendido banchetto che ha preparato in tuo onore. Ci sono frittelle di cereali, pagnotte appena sfornate, uno stufato preparato con scalogno e rape, una trota alla griglia guarnita con aglio ed erbe, piccole omelette ripiene con carne speziata, ed un'insalata di carote e lattuga. Tutto annaffiato con del rinfrescante sidro di campagna.

"Una cena più che eccellente!", dichiari alla fine, bevendo le ultime gocce di sidro e pulendoti le labbra.

"È un piccolo ringraziamento per il tuo aiuto di oggi," dice con un sorriso.

Ti conduce ad un letto, e presto sei sprofondato nelle coperte fresche di bucato. La luce della luna filtra dalle persiane aperte. Le melodie della musica dell'arpa si possono ancora sentire debolmente dall'esterno ma gradualmente svaniscono, e quando se ne sono andate tu sei già profondamente addormentato.

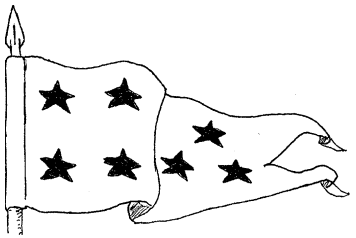
Ti svegli rinfrescato e con rinnovato vigore per la tua missione. (Se sei ferito, puoi recuperare un punto di CORPO.) Terpitia ti offre un'enorme colazione appena sfornata, ma sei ancora sazio dalla notte prima e ti accontenti giusto di una fetta di pane imburrato. Poi, congedandoti da Terpitia, parti per la tua strada.

Vai al **12**

30

Ti rannicchi sul fondo della barca sotto un telone e preghi che ti manchino.

Non lo fanno.



31

Tantrabolus raccoglie un mucchio di libri e sale sul leggio, da cui tiene banco in modo molto esauriente. Dapprima trovi la lezione noiosa, ma poi ti rendi conto che ti sta parlando di una varietà di tecniche stregonesche e principi occulti che prima non avevi mai considerato.

Puoi ora acquisire le tre magie di qualunque categoria (Fuoco, Terra, Aria o Acqua) che *non* hai scelto all'inizio dell'avventura.

"Sei un degno studente, devo dire," dice Tantrabolus una volta terminata la lezione. "Molto attento. Ma non importa quanto duramente studi, molto probabilmente finirai per avere una lapide come diploma!"

Si allontana borbottando fra sé, lasciandoti da solo nell'ombrosa aula. Memore del suo precedente avvertimento, attraversi con cautela il pavimento e poi fai un improvviso scatto verso l'uscita.

Una tavola del pavimento allentata si apre all'improvviso proprio accanto a te e un'enorme mano pelosa balza fuori, unghie affilate che tentano di afferrarti. Devi agire velocemente, o finirai catturato.

Se vuoi usare un oggetto, vai al 44

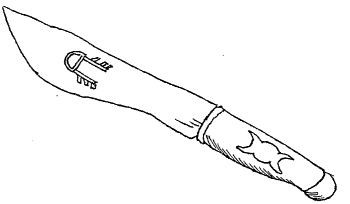
Se pensi che una magia ti possa aiutare, vai al 57

Se preferisci fare affidamento sulla tua innata agilità, vai al 70

32

La magia ti permette di passare dritto attraverso i pesanti blocchi di granito che compongono il muro. È come muoversi attraverso dell'acqua fredda per un istante. Emergendo dall'altra parte, noti un guerriero in una nera armatura fermo accanto alla porta. Se fossi uscito da quella parte, ti avrebbe certamente teso un'imboscata. Invece, emette un ruggito di rabbia e avanza lentamente verso di te, le placche di metallo della sua armatura sferragliano vuotamente ad ogni passo. Non vedendo alcun vantaggio in una battaglia superflua, ti affretti giù lungo il cammino a una velocità che il guerriero non può eguagliare.

Vai al 6



33

Scrollandoti di dosso l'ipnotica lusinga della musica, ti avvicini per combattere con l'arpista seminatore di discordia.

ARPISTA MALVAGIO:
COMBATTIMENTO 3 CORPO 1

Nell'improbabile eventualità che tu fugga, vai al **107**
Se uccidi la canaglia, vai al **119**

34

I tuoi tacchi sollevano nuvolette di polvere dal sentiero coperto di ghiaia mentre corri verso la cittadella, spostandoti da una parte all'altra. Dalla sua postazione di vantaggio della finestra, l'arciere ti vede arrivare. La sua prima freccia ti manca, sibilando in maniera letale mentre sfreccia sopra la tua testa. Prende più tempo per la seconda e la terza, aspettando di anticipare la tua posizione prima di far partire il colpo.

Per schivare ognuna delle due restanti frecce, dovrai fare un numero uguale o minore del tuo punteggio di VELOCITÀ con un lancio di dado. Fallo per entrambe le frecce. Ognuna di quelle che ti colpisce infligge un punto di CORPO di danno.

Se sopravvivi, continui a correre finché raggiungi il riparo della porta. Ti schiacci contro il colossale portale di quercia, nascosto dalla linea di vista dell'arciere dal portico di pietra sporgente. Ti rannicchi e riprendi fiato.

Per il momento, almeno, sei al sicuro.

O no? Guardando su verso il tetto del portico vedi una fila di buchi nella muratura. Sono buche assassine - canali attraverso cui i difensori della cittadella possono versare olio bollente o acido sui nemici che si trovano alle porte. Devi guadagnare ingresso alla cittadella velocemente, prima che le buche assassine inizino a inondarti con una pioggia straziante.

Vai al 97

35

L'assalto dei becchi duri e il mortale picchiettare delle piume sono più di quanto tu possa sopportare. Quando i tuoi nervi cedono, alzi le mani sopra la tua testa e salti giù dagli spalti.

Come fortuna vuole, atterri su una pila di paglia. Anche così, l'impatto frastorna ancora ogni osso del tuo corpo. Per numerosi secondi non puoi fare nulla se non restare lì disteso, tormentato dal dolore. Forse per più di qualche secondo: sottrai due punti di CORPO e, se sei ancora vivo, vai al 145

36

Avanzi leggermente e ti rivolgi alle statue: "Padroni, mi scuso per il mio ritardo, ma ora sono qui."

"Devi essere punito!" esplode una delle statue. "Un osso rotto per ogni secondo che ci hai fatto aspettare."

"Avremmo potuto inciampare contro una sedia e

cadere," borbotta la prima statua nel suo tono grave. "Neppure tutti gli scalpellini del mondo avrebbero potuto riparare le nostre ferite!"

"C'è tempo a sufficienza per punirmi più tardi, signori marmorei," aggiungi in fretta. "Ma prima, il vostro banchetto attende..."

Prendendo la prima statua per mano, le conduci una per una alle sedie di pietra. Mentre guidi la settima al suo posto, tuttavia, essa ti tocca la testa e dice dubbiosa: "Sembri più alto del solito..."

Se fai uno scatto immediato verso le scale, vai al 123

Se porti avanti la farsa sperando di farla franca, vai al 135

37

Irrompendo nella cella di Theodosius, vedi subito che c'è un ultimo guardiano con cui fare i conti. È un segugio meccanico, modellato con placche di oro brunito connesse tra loro. Dietro di esso, Theodosius siede con i suoi polsi incatenati da manette di ferro. "Grazie al cielo sei arrivato!" Esclama. "Ma fai attenzione a questa strana bestia."

Il segugio di metallo, tuttavia, non fa alcun tentativo di morderti, ma invece fa un balzo indietro attraverso la cella e serra le sue mascelle attorno alla gola di Theodosius. Mentre ti avvicini, emette un minaccioso ringhio meccanico.

Questa è una situazione spiacevole. Se cercassi di liberare il tuo maestro, quelle zanne dorate lacererebbero la sua gola! Che cosa puoi fare?

Se ti era stata data dell'acqua regia dai nomadi e desideri usarla, vai al 50

Se preferisci provare la magia TEMPESTA, vai al 63

Se non hai nessuna di queste due cose, vai al 76

38

L'arpista si accascia a terra, presto addormentato. Il momento in cui le sue dita lasciano le corde dell'arpa, l'ipnotica magia della musica è spezzata. I nomadi iniziano a scuotere le loro teste, storditi ed esausti dopo molte ore di incontrollabile danza.

Non dai al malvagio alcuna possibilità di riprendersi. Afferrando una vicina lancia, lo infilzi con essa. Vai al 119

39

Non sei andato molto lontano quando credi di riuscire a vedere l'alba davanti a te, che si estende come un canale di sangue lungo il distante orizzonte. Mentre la luce rossa-oro si sparge nel cielo, gli scoscesi profili del lontano bordo dell'Abisso iniziano a prendere forma dalla nebbiosa foschia della notte bandita. Allora è vero! C'è davvero un'altra terra, completamente sconosciuta, nel lontano est del mondo che conoscevi. E ora sei il suo scopritore. Il cuore ti batte con impaziente eccitazione, inciti il tappeto ad avanzare.

Le rupi a picco che segnano la fine dell'Abisso si stagliano sempre più vicino. Il sole che sorge manda strali di luce

brillante, disperdendo il terrore vertiginoso che hai sentito ogniqualvolta hai guardato giù nell'Abisso. Avvicinandoti al paese inesplorato, puoi ora scorgere un denso tratto di giungla che copre completamente le cime delle rupi. Alcune delle lussureggianti radici e rampicanti penzolano addirittura sopra l'orlo dell'Abisso - dove, sei turbato dal notare che la nebbia strisciante le ha corrose e avvizzite. È una fortuna che non sia sceso tu stesso in quella nebbia, perché sicuramente avrebbe significato la tua rovina.

Poi, con la terraferma solo a pochi minuti di volo di distanza, qualcosa di grande emerge dalle cime degli alberi e si libra verso di te. Con le sue nere ali coriacee spalancate contro l'alba fiammeggiante, sembra come un diavolo che vola via dalle fiamme dell'inferno. All'inizio lo scambi per un mostruoso pipistrello, ma mentre si avvicina vedi qualcosa che manda un brivido di orrore lungo la tua schiena. La creatura ha il volto di un uomo...

Se lo chiami per parlare con la creatura, vai al **52**

Se desideri lanciare una magia, vai al **65**

Se mantieni la posizione pronto alla battaglia, vai al **77**

40

La luce del giorno raggiunge il terreno della foresta solo con sottili frammenti, ma sei vivamente conscio del caldo sole che si abbatte costantemente sulla volta del fogliame in alto sopra la tua testa. La giungla è in fermento per l'umidità bollente, e c'è il costante sussurrare della condensazione che gocciola tra le spesse foglie. Dopo che hai camminato per un centinaio di passi sei fradicio di

sudore, e devi gettare via la maggior parte dei tuoi eleganti vestiti di seta e velluto.

Arranchi lega dopo stancante lega. Insetti sciamano attorno a te, gozzovigliando nell'odore del tuo sudore, e imprechi costantemente mentre li cacci via. Un serpente, le spire di smeraldo avvolte strettamente attorno al ramo sporgente di un albero, alza la sua testa per osservarti con le gemme senza palpebre che sono i suoi occhi. Sei pronto per una magia, ma ti permette di passare indisturbato.

Arrivando ad una radura dove i rami si stendono sopra la tua testa come una rete, procedi a fatica attraverso un alto ammasso di felci e sei sorpreso di sentire il tuo piede catturato in qualche sorta di groviglio. Alzi uno dei tuoi piedi dalle felci, per scoprire fili di bianca seta avvolti attorno alla tua caviglia. Che seccatura - già stanco dopo ore di camminata nella pungente umidità, ora per giunta devi trascinarti con questo difficile ostacolo.

Se possiedi la Bottiglia Fortunata, vai al **53**

Se no, vai al **66**

41

Urla risuonano ancora ed ancora mentre colpisci senza risultato il fantasma ghignante. Realizzi che sono le tue stesse urla, nate dal puro terrore.

Alla fine se ne va, salendo in fretta su per il camino in una voluta di nebbia, lasciandoti uno straccio singhiozzante in un angolo della capanna. Le sue dita ossute hanno strappato enormi brandelli della tua carne: riduci il tuo attuale punteggio di CORPO a 1 e segna che

porterai i segni di questa battaglia per il resto della tua vita - il tuo punteggio *massimo* di CORPO è ora solo di tre punti, anche dopo la guarigione magica. Inoltre, memorie da incubo della sua faccia infesteranno il tuo sonno in eterno, e sarai sempre timoroso di ciò che potrebbe nascondersi dietro l'angolo. Riduci il tuo punteggio di MENTE a 2.

La notte sembra non finire mai. Alla fine scivoli in uno stordito dormiveglia...

Vai al **91**

42

La donna, il cui nome è Terpitia, è molto felice di avere la possibilità di ringraziarti. Ti conduce alla sua casa, una piccola fattoria non distante dal fiume. Qualche gallina razzola intorno, impettita e boriosa, e c'è un maiale legato dietro il lato della casa che grugnisce mentre annusa nel terriccio. L'interno è semplice ma accogliente, come puoi aspettarti, con solide sedie di legno davanti a un ampio focolare di pietra.

Guardandoti mentre appoggi i tuoi averi in un angolo della stanza, Terpitia è intrigata dalle rune incise sul tuo pugnale. "Così è un'arma incantata!" dice. "Non c'è dubbio che ciò spieghi la riluttanza dell'elementale ad affrontarti."

Provi a spiegare che il pugnale non è esattamente magico, ma che le rune lo distinguono solo come un *athame*, o pugnale da mago. Terpitia, tuttavia, non ti presta attenzione. Si rivolta il pugnale fra le mani. "Se mi dessi

questo," dice improvvisamente, voltandoti verso di te con sguardo supplicante, "sarei al sicuro dall'elementale del fiume. Non oserebbe mai attaccarmi di nuovo."

Consideri la sua richiesta. Il mostro si è ritirato da te molto rapidamente, ed *è* veramente possibile che sia stato perché temeva le rune sul tuo pugnale. Le creature sovrannaturali spesso siano diffidenti verso la magia. Sebbene la verità sia che queste rune non hanno alcun potere intrinseco, la paura dell'elementale nei loro confronti garantirebbe certamente la sicurezza di Terpitia. Ma ti lascerebbe senza armi!

Se sei d'accordo a lasciarle il pugnale, vai al **55**

Se insisti che devi conservarlo, vai al **4**

43

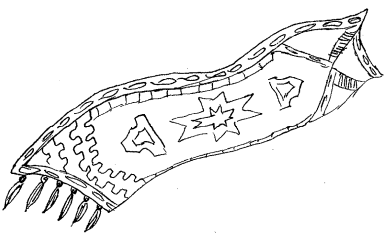
Quale di queste magie lancerai:

PALLA DI FUOCO? Vai al **56**

VELO DI NEBBIA? Vai al **69**

TEMPESTA? Vai all'**81**

Se non hai nessuna di queste, la tua unica speranza è che i fantasmi ti ignorino - vai al **30**



44

Quale di questi oggetti proverai:

Un mantello? Vai all'82

Una Bottiglia Fortunata? Vai al 94

Se non hai nessuno di questi due oggetti, potresti lanciare una magia (vai al 57) o altrimenti provare a superarlo (vai al 70)

45

L'armatura si rivela essere una vuota corazza. È un fenomeno che hai già incontrato prima d'ora. Senza dubbio lo spirito che abitava ed animava l'armatura è già tornato ululando nella fossa infernale da cui proveniva. Vai al 6

46

Fai del tuo meglio per resistere all'ipnotica chiamata della musica, ma senza risultato. Un ghigno vanitoso si allarga sui lineamenti sottili dell'arpista quando ti vede iniziare a battere i piedi, poi ti scateni in una veloce tarantella che ti porta avanti e indietro lungo la tenda.

Guardi i nomadi, ma essi possono solo contraccambiare il tuo sguardo, indifesi, mentre anche loro sono fatti girare senza controllo dalla musica. Sei inorridito dalla tua incapacità di fermare i tuoi piedi saltellanti, ma la magia dell'arpista è troppo forte. Danzerai fino a crollare, abbattuto dallo sfinimento.

La tua avventura è finita davvero con una bella danza.

47

Non puoi colpire di preciso l'arciere perché è nascosto dietro la stretta feritoia della finestra. Pertanto ci sono poche magie offensive che potrebbero essere usate adesso. Fai l'inventario delle poche magie che credi potrebbero essere efficaci;

VELO DI NEBBIA? Vai al **60**

PELLE DI ROCCIA? Vai al **73**

FUOCO DI RABBIA? Vai all'**85**

Se non ne hai nessuna, decidi se procedere a zig-zag verso la porta (vai al **34**), o correre dritto verso di essa (vai al **24**)

48

Trovi dei gradini che scendono giù dagli spalti e ti fai strada nel cortile interno. Devi stare bene attento d'ora in poi - sei penetrato nel cuore della fortezza dei tuoi nemici, e la morte può nascondersi dietro ogni angolo.

Vai al **145**

49

Una alla volta, le statue vanno strascicando i piedi ai loro posti. Ma una rimane in piedi perché tu hai preso il suo posto.

Si guarda attorno con le sue cieche palle degli occhi. "Dove è la mia sedia?" ringhia.

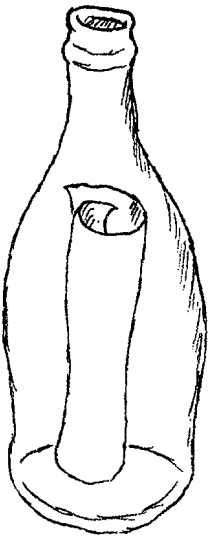
"Uno straniero potrebbe sedersi fra di noi!" tuona quella vicino a te.

Non viene loro l'idea di provare a contare le sedie. Probabilmente neppure tu saresti troppo sveglio, se avessi un pezzo di roccia per cervello. Ciò nonostante, alla fine a quella a capo tavolo viene un'idea: "Ci prenderemo per mano. In questo modo sarà presto ovvio se ci sia un intruso in mezzo a noi."

Tutti annuiscono lentamente mentre il merito del piano penetra nei loro crani di marmo. Le statue ai tuoi lati allungano le loro mani. Devi pensare velocemente, o sarai scoperto.

Se hai la magia PELLE DI ROCCIA, vai al 62

Altrimenti, vai al 75



50

Armeggiando in cerca della Bottiglia Fortunata, la fai cadere per sbaglio.

Theodosius emette un sussulto esasperato. "Oh, che idiota imbranato!"

La bottiglia va in frantumi sul pavimento di pietra e l'acqua regia schizza sul segugio meccanico, che emette un guaito allarmato mentre la sua pelle metallica inizia a dissolversi. Infuriato, dimentica del tutto Theodosius e si lancia verso di te con un ronzio di ingranaggi.

Se non hai un pugnale, sarai soddisfatto nell'apprendere che la bottiglia spezzata servirà perfettamente come arma.

CANE DA GUERRA:
COMBATTIMENTO 3 CORPO 5

L'acqua regia sta ancora dissolvendo il cane da guerra, ed esso perderà automaticamente un punto di CORPO ogni turno, che tu lo colpisca o no.

Tutto dipende da questa battaglia. Se vinci, vai all'**88**

51

Il tuo nemico cade in un sonno profondo. Valuti se ucciderlo adesso, mentre è indifeso, ma decidi di non farlo. Hai avuto abbastanza uccisioni da bastarti per una vita intera, e la magia lo farà russare soddisfatto mentre tu completi la tua missione.

Vai all' **111**

52

"Aspetta!" dici, mentre la creatura-pipistrello si lancia più vicino. "Sono un viaggiatore che desidera visitare la tua terra. Non voglio farti alcun male."

"Tu sei cibo," afferma per contraddirti, aprendo la bocca per mettere in mostra denti affilati come aghi; "sei una preda. Voglio farti molto male."

"Ti pare razionale?" esclami. "Non hai alcuna curiosità sul paese da cui provengo?"

"Nessuna," dice la creatura pipistrello. "Non c'è nessuna terra ad ovest. Sei confuso, forse pazzo, e presto sarai morto."

Se fai scendere il tappeto nelle nebbie dell'Abisso per evitare la battaglia, vai all'89

Se desideri lanciare una magia, vai al 65

Se estrai semplicemente il tuo pugnale e combatti, vai al 77

53

Guardando in basso mentre ti districhi da un nodo di tessuto particolarmente problematico, i tuoi occhi cadono per caso sulla Bottiglia Fortunata appesa alla tua cintura. La sua superficie arrotondata dà un riflesso stranamente distorto. Sorridi alla vista della tua stessa comica immagine, poi balzi con un fremito di allarme. Per un momento ti è sembrato come se qualcosa di grande, nero e peloso fosse illuminato da un raggio di luce sopra di te. Dal barlume che hai visto, aveva un'orrida quantità di zampe - e stava scendendo rapidamente verso la tua

schiena!

Per toglierti dalla sua traiettoria, devi fare un punteggio uguale o minore al tuo punteggi di VELOCITÀ con il lancio di un dado. (Puoi certamente usare VENTO VELOCE se lo possiedi, affinché questo lancio abbia automaticamente successo - ma devi decidere se userai o meno la magia *prima* di lanciare il dado).

Se hai successo nel lancio, vai al **78**

Se fallisci, vai al **66**

54

Con i nervi rafforzati dalla magia, non sei più intimidito dall'orribile sorriso del fantasma e dal suo ossessionante sguardo iniettato di sangue. Tende le sue braccia sottili per ghermirti, ma è sbalordito nel vedere lo sguardo di paura svanire dai tuoi occhi. Esita, il suo folle strillo mutato in una risatina incerta mente ti fissa.

Tu lo fissi di rimando. Anzi di più, gli ridi proprio in faccia.

Questa derisione è più di quanto il fantasma possa sopportare. Si ritira dalla tua risata ed è risucchiato su per il camino come del fumo. L'ultima cosa che senti è un singhiozzo angosciato mentre è portato via dal vento notturno.

Per il resto della notte, i fantasmi lasciano indisturbato il tuo riposo.

Se hai la parola d'ordine OPHELIA sul tuo Foglio del Personaggio, vai al **79**

Se no, vai al **91**

55

Terpitia ti ringrazia profusamente mentre si infila il pugnale alla cintura. Cancella il pugnale dal tuo Foglio del Personaggio, e segna che finché non troverai una nuova arma devi sottrarre un punto dal tuo punteggio di COMBATTIMENTO.

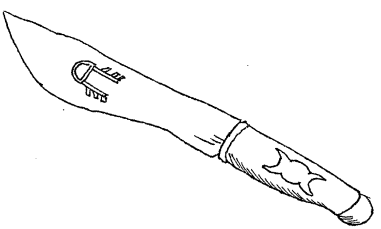
Hai *sia* un tappeto *sia* delle strisce di ragnatela? Se è così, vai al **68**

Se hai solo uno o nessuno di questi oggetti, vai al **4**

56

La magia evoca una vampata di fiamme dalle viscere più profonde della tua psiche. Sibila nella nebbia umida mentre procede sfrecciando sull'acqua verso i fantasmi. Uno emette un urlo disperato mentre il fuoco gli ruggisce attorno, bruciando i fumosi viticci del suo essere. Ma gli altri ti fissano con sguardi gelidi e calano su di te in pochi istanti, stracciando silenziosamente la tua anima dalla carne.

La tua missione ha raggiunto un'improvvisa e orribile fine.



57

Ti vengono in mente soltanto due magie che potrebbero forse risultare efficaci in questa situazione. Quale userai:

VELO DI NEBBIA? Vai al **106**

VENTO VELOCE? Vai al **118**

Se decidi di non usare nessuna delle due, puoi sia provare a superarlo (vai al **70**) o considerare gli oggetti che porti con te (vai al **44**)

58

Non puoi fare a meno di congratularti con te stesso per la tua eccellente fortuna. Questi cavalli sono fra i migliori destrieri che hai mai visto. Scegliendone uno che sembra forte ma docile, cavalchi velocemente fuori dall'accampamento.

Le miglia volano via e hai poco da fare oltre ad ascoltare il tamburellare degli zoccoli del tuo cavallo sulla pianura erbosa. Come è piacevole viaggiare comodamente, dopo la stancante distanza che hai percorso a piedi. Ti avvolgi nei tuoi vestiti, ma nonostante il gelido vento notturno ti concedi un sorriso. Tutto sta andando perfettamente.

Un urlo improvviso penetra l'oscurità. I peli sul tuo collo si drizzano mentre riconosci lentamente il suono. Il grido di caccia di un basilisco. Il semplice sguardo di questa creatura può uccidere un uomo!

Se decidi di disfarti del tuo cavallo, vai al **72**

Se lo spingi al galoppo, vai all'**84**

59

Solo un'ora dopo l'alba, scorgi un gruppo di fiori gialli nel rifugio di un basso dirupo. È una vista piacevole e confortante dopo la monotona distesa di erba riarsa su cui hai camminato così a lungo.

Ti fermi per cogliere qualche fiore, che identifichi come finocchio. Hai la parola d'ordine OPHELIA sul tuo Foglio del Personaggio?

Se sì, vai al **108**

Se no, vai al **120**

60

Non si può vedere alcuna traccia di te sotto lo strato di nebbia scintillante che si espande miracolosamente a coprire il terreno polveroso davanti alla cittadella. Muovendoti rapidamente ma con tranquillità, ti affretti su per il sentiero verso la porta. Puoi vedere l'arciere alla sua finestra, labbra contratte in una smorfia preoccupata mentre esamina l'area senza successo. Spreca due frecce colpendo il nulla, ma a quel punto sei già al sicuro nel riparo della porta.

Ti premi contro l'enorme porta di quercia. Il portico ti nasconde dalla linea di vista dell'arciere - sebbene non possa comunque lanciare delle frecce direttamente sotto di sé - e così lasci disperdere la nebbia. Qui puoi rilassarti in sicurezza mentre rifletti su come guadagnare ingresso nella cittadella.

Poi noti le buche assassine poste sul tetto del portico. Sono delle aperture per i canali di scolo, in cui possono

essere versati escrementi, acqua bollente o persino acido. Ora capisci che devi agire velocemente per trovare il modo di superare la porta. Una volta che le buche assassine avranno iniziato a rilasciare i loro orribili contenuti, sarà troppo tardi.

Vai al 97

61

Nel momento in cui guardi sopra l'orlo del pozzo, sei paralizzato da una vista innaturale. Un'orda di spettrali teste senza corpo sta galleggiando su per l'incavo del pozzo verso di te - ognuna con occhi che brillano come smeraldi luminosi, lunghi denti digrignanti in gengive senza sangue. I loro colli terminano in monconi frastagliati da cui pende un orribile groviglio di intestini frementi.

Tutto ciò è sufficiente a riempire il cuore più coraggioso d'orrore. Ma c'è qualcos'altro che ti spaventa più di tutto. Le teste stanno salendo verso di te in totale silenzio.

Se vuoi usare una magia, vai al 98

Se vuoi mantenere la posizione pronto a combattere, vai all'86

62

Grazie alla tua magia, le tue mani sembrano proprio come le loro.

"No, non c'è nessun altro qui tranne noi," intona il leader.

"Allora manca la mia sedia!" dichiara la statua che sta ancora in piedi.

"Trovate quell'insolente paggio," dice una delle altre con tono greve. "Soffrirà migliaia di morti se ha fallito nei suoi doveri."

La statua la cui sedia hai preso guarda ciecamente lungo il tavolo. "E nel frattempo, io devo stare in piedi?"

"Prendi il mio posto, fratello," dici, forzando un rombo baritonale nella tua voce. "Prenderò le chiavi e andrò a cercare il nostro servitore negligente."

C'è un mormorio generale di assenso, che suona piuttosto come una frana in una cava. "Dagli una buona bastonata," dice il capo. "Pestalo finché grida."

"Riduci le sua ossa in polvere!" esclama la settima statua, versandosi un calice di fine sabbia e sorbendola con apparente piacere.

"Farò in modo che non sfugga nuovamente ai suoi doveri," rispondi mentre sali le scale a chiocciola.

Annota sul tuo Foglio del Personaggio che hai il mazzo di chiavi, poi vai all'**11**

63

"No!" urla Theodosius. Ma è troppo tardi. Hai già pronunciato le sillabe della magia.

Una nube di tempesta magica appare attorno al cane meccanico. C'è un lampo di luce quando i fulmini si scaricano nel suo corpo metallico. Dritti in quello del tuo maestro.

Theodosius emette un grido mentre viene fulminato. Il

cane, vedendo che non ha più un prigioniero vivo a cui fare la guardia, morde la sua gola e poi balza verso di te.

La tua stessa azione avventata è costata la vita a Theodosius, ma non hai tempo per pensarci adesso. Devi lottare per la tua vita.

CANE DA GUERRA
COMBATTIMENTO 3 CORPO 5

Se vinci, vai al **100**

64

Lo spriggan si arriccia in groviglio di zampe spinose e avvolge la sua coda con barbigli attorno a sé, emettendo fusa stridenti come il suono che potrebbe fare un gatto - se lo incastri in un tritacarne, ovviamente.

Cautamente ti allunghi per prenderlo, e raccogli lo spriggan dormiente.

Vai al **129**

65

Quale delle seguenti magie proverai:

PALLA DI FUOCO? Vai al **125**

VELO DI NEBBIA? Vai al **137**

TEMPESTA? Vai al **2**

SONNO? Vai al **101**

Se decidi di non usare nessuna di queste, vai al **77**

66

L'attercob, un ragno grande quanto un lupo, atterra su di te con un soffice tonfo. Senti il raspare di setole ispide mentre le sue mandibole si chiudono sulla tua carne indifesa.

ATTERCOB:
COMBATTIMENTO 4 CORPO 3

Il morso di questa creatura può essere fatale. Ogni volta che ti ferisce, lancia un dado; su un tiro di 6 vieni ucciso immediatamente. Fuggire è fuori questione, con i tuoi piedi intrappolati dai fili della ragnatela.

Se vinci, vai al **90**

67

La magia erompe in una corolla di fuoco. Non puoi dire se sconfigga il fantasma, ma certamente incendia il legname della capanna. In pochi secondi sei avvolto da un inferno. Il fuoco ti circonda, bruciando i tuoi capelli e ustionando la tua pelle. Incespichi tutt'attorno, cercando il vecchio, ma è perduto nel fumo ed è senza speranza. Alla fine, incapace di sopportare il calore più a lungo, corri fuori dalla capanna e ti getti nella foresta. I tuoi vestiti vanno a fuoco, ma fortunatamente trovi un canale e ti rotoli in esso finché le fiamme sono domate. Debolmente riesci a trascinarti un po' più lontano, e per qualche miracolo i fantasmi della notte non ti inseguono. Alla fine, sopraffatto dal fumo che hai inalato e dal dolore

delle tue bruciature, cadi nell'incoscienza.

Lancia un dado. Questo è il numero di punti di CORPO hai perso.

Se sopravvivi, ti svegli dopo l'alba e zoppichi verso la capanna. Ora è solo una carcassa fumante di legno carbonizzato e cenere. Hai perso tutti i tuoi averi tranne il tuo pugnale. Almeno sei stato più fortunato del vecchio: non è riuscito a salvare nemmeno la propria vita.

Di cattivo umore, volti la faccia verso est e scendi nella valle.

Vai al **103**

68

Ti diverti con una passeggiata attorno all'aia mentre Terpitia completa qualche lavoro domestico. Poco dopo, emerge dalla casa portando qualcosa sotto il braccio.

"Cosa ne pensi?" dice, sorridendo radiosamente mentre lo solleva: un lungo mantello.

"Il disegno è familiare" dici, grattandoti la testa.

Ride. "Certo! L'ho fatto con quel vecchio tappeto che avevi, e cucito insieme con la seta. Provalo."

Indossi il mantello. È comodo e ti tornerà senza dubbio assai utile nel caso di pioggia o brutto tempo. Dato che il tappeto aveva comunque perduto la sua magia, probabilmente farai meglio a portarti dietro il mantello. (Cancella il tappeto e i fili di ragnatela dagli oggetti segnati sul Foglio del Personaggio, rimpiazzandoli col mantello).

Ringrazi Terpitia per il suo pensiero premuroso. Lei fa

un inchino scherzoso e poi corre via di nuovo in casa per preparare la cena.
Vai al 4

69

La nebbia ti avvolge come una cappa, spargendosi attorno alla barca come una turbinante massa di gelido biancore.
Normalmente la magia ti renderebbe invisibile ai tuoi nemici. In questo caso, ha un effetto ancora migliore. Vedendo una figura stranamente drappeggiata dalla nebbia davanti a loro, i fantasmi fissano in modo spettrale dall'altra parte dell'acqua, scambiandoti per un altro di loro.
"Ci sono dei mortali in quella barca?" chiede uno, la lingua traslucida che si trascina in labbra senza sangue.
"Ce n'era uno," replichi nel tuo miglior tentativo di toni gravati dalla morte, "La sua anima era molto succulenta."
Tristemente, i fantasmi si voltano e scivolano via silenziosamente oltre l'acqua. Fai un sospiro di sollievo prima di remare più veloce che puoi verso la riva opposta.
Vai al 140

70

Lancia un dado. Stai cercando di ottenere un numero uguale o minore al tuo punteggio di VELOCITÀ.
Se hai successo, vai al 118
Se fallisci, vai al 130

71

Hai la parola d'ordine STROMKARL sul tuo Foglio del Personaggio?

Se sì, vai all'**83**

Se no, vai al **95**

72

Smontando dalla sella, dai al cavallo uno schiaffo sulla groppa che lo manda galoppante attraverso la pianura. Peccato perdere un simile ammirevole cavallo, ma preferisci continuare a piedi che affrontare il temibile basilisco. Non c'è dubbio che inseguirà il cavallo, preferendo un buon banchetto di carne di cavallo al boccone pelle e ossa che offriresti tu.

Senti un altro grido ed il fruscio di *piume* giganti lontano nel crepuscolo. Mentre il basilisco dà la caccia al cavallo, tu sgattaioli velocemente nell'altra direzione.

Vai al **107**

73

Il tuo corpo reso impenetrabile al danno, ti muovi pesantemente su per il sentiero roccioso verso la cittadella.

La sua sagoma visibile dall'alta finestra, l'arciere prende la mira su di te e manda una freccia urlante giù dalle mura. Essa si spezza contro la tua pelle dura come la pietra, scheggiando un leggero graffio. Ignori la fitta di dolore e continui verso la porta.

Un'altra freccia ti colpisce. E un'altra. Nonostante la tua

pelle indurita, soffri lo stesso la perdita di un punto di CORPO. Ma sai che senza la magia probabilmente saresti stato fatto a brandelli da questo sbarramento di frecce.

Se sopravvivi per raggiungere la guardiola, lasci svanire la magia. Qui, nascosto dalla vista dell'arciere dal portico sporgente, prendi il tempo per esaminare l'enorme porta sbarrata e pensi speranzoso a un modo per entrare.

I tuoi occhi vagano sul tetto del portico, dove noti una fila di piccoli buchi. Essi sono una caratteristica comune nei castelli. I difensori li usano per versare una quantità di sostanze sui nemici alla porta, che vanno dal solamente disgustoso al subito fatale. Il preferito è l'olio bollente: lo hai visto ustionare uomini fino alle ossa nude nel giro di pochi secondi.

Vale la pena di affrettarsi per evitare un simile fato. Con un senso di necessità urgente, volgi la tua attenzione a guadagnare l'ingresso.

Vai al 97

74

Accade senza avvertimento, senza un suono. Ti trovi davanti alla porta, scorrendo le dita sullo strano blasone, facendoti animo per aprirla e affrontare qualunque cosa vi sia dietro, quando l'attacco proviene da una direzione inaspettata - proprio dietro di te. Resti senza fiato quando delle zanne affondano nel tuo collo. Perdi un punto di CORPO. Se sopravvivi, stai già facendo appello alla tua stregoneria mentre ti volti per fare i conti con questa minaccia imprevista. Ma quando vedi cosa ti ha attaccato,

rimani per un momento nella gelida morsa della paura.

Un gruppo di teste senza corpo galleggia nell'aria del vestibolo. I loro occhi brillano verdi da bianche orbite scavate e le loro lunghe zanne sono scoperte con bramosia nella previsione del sanguinolento banchetto. Ma la cosa più spettrale di tutte è il groviglio di viscidi intestini che pende dal moncone del collo reciso, torcendosi e avvolgendosi come serpenti mentre le teste senza corpo ti circondano.

PRIMO PENANGGA-LAN
COMBATTIMENTO 5 CORPO 1
SECONDO PENANGGA-LAN
COMBATTIMENTO 5 CORPO 1
TERZO PENANGGA-LAN
COMBATTIMENTO 5 CORPO 1
QUARTO PENANGGA-LAN
COMBATTIMENTO 5 CORPO 1
QUINTO PENANGGA-LAN
COMBATTIMENTO 5 CORPO 1
SESTO PENANGGA-LAN
COMBATTIMENTO 5 CORPO 1

Non hai possibilità di fuga; sono tutte intorno a te. Continua a combattere al meglio che puoi. Se vinci, vai al **110**

75

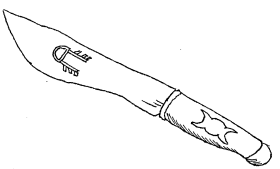
Il gioco è finito. Non c'è nient'altro da fare se non combattere questi pesanti uomini di pietra. Questa è una battaglia che sarai fortunato a vincere senza imbrogliare.

PRIMA STATUA
COMBATTIMENTO 1 CORPO 3
SECONDA STATUA
COMBATTIMENTO 1 CORPO 3
TERZA STATUA
COMBATTIMENTO 1 CORPO 3
QUARTA STATUA
COMBATTIMENTO 1 CORPO 3
QUINTA STATUA
COMBATTIMENTO 1 CORPO 3
SESTA STATUA
COMBATTIMENTO 1 CORPO 3
SETTIMA STATUA
COMBATTIMENTO 1 CORPO 3

Se fuggi su per le scale a chiocciola (che sono troppo strette perché loro ti seguano), vai all'**11**

Se ti arrendi, vai al **92**

Se per qualche miracolo le sconfiggi davvero, vai all'**87**



76

Sei atterrito, paralizzato dall'orrore... Essere giunto così lontano, superato così tanti pericoli, solo per venire meno ora.

"Mi spiace, maestro," dici, scuotendo la testa. "Non c'è nulla che possa fare."

"Sei un perfetto imbecille!" si infuria. "Hai fatto tutta questa strada, e ora mi dici così?"

"Non c'è alcun modo? Forse potrei provare di nuovo" suggerisci.

Theodosius annuisce. "Non potresti, devi. Trova la strada per tornare alla magione e usa una magia per viaggiare nel tempo indietro di una notte. In questo modo avrai un'altra possibilità."

Mentre stai lasciando la cella, ti grida dietro:"... E fa' tutto quanto nel modo *giusto* questa volta!"

Se decidi di tornare indietro nel tempo come ha suggerito, ritorna all'inizio e ricomincia di nuovo l'avventura.

77

Con urlo stridulo, cala sul tappeto volante e chiude le punte delle sue ali coriacee attorno a te, artigli che graffiano la tua carne e zanne affilate cercano la tua gola.

VESPERTILE:
COMBATTIMENTO 4 CORPO 2

Dato che ti sta afferrando da vicino, lanciare magie è ora

fuori questione: ci sarebbe pericolo tanto te per quanto per il vespertile. Inoltre, non c'è modo per fuggire da esso, perché volerebbe semplicemente dietro di te e ti attaccherebbe di nuovo.

Se sconfiggi il vespertile, vai al **101**

78

Salti di lato giusto in tempo per evitare la mole discendente di un ragno gigante. Atterra al centro di una radura con un leggero tonfo e lì si accovaccia, fissandoti con neri occhi liquidi. I tuoi nervi sono al limite e ogni muscolo del tuo corpo si tende, anticipando l'immediato attacco,ma la creatura ragno sembra riluttante a inseguirti oltre i limiti della sua rete.

Indietreggiando cautamente, strappi casualmente un po' di lunghi fili di ragnatela da un ramo al confine della radura. Avvolti in un rotolo, occuperebbero uno spazio equivalente ad un oggetto se desideri prenderli con te.

Decidi se farlo o meno, e poi vai al **102**

79

Il sole sale in modo spettacolare, gettando una gloriosa radianza dorata sopra la rigogliosa valle fluviale ad est. Esci e respiri piacevoli boccate della fresca aria mattutina. La scena è di grande aiuto nel disperdere gli orrori della scorsa notte.

Sakai divide una colazione di frittelle di riso con te. Mentre ti prepari per partire per la tua ricerca, ti ringrazia

per aver salvato la sua vita. "Devo dirigermi a sud di qui," dice, "ma ho viaggiato attraverso il paese verso cui ti stai dirigendo, così conosco qualcosa che ti potrebbe essere utile. Se dovessi incontrare i barbari nomadi delle pianure, ti avviso di non cercare di rubare un cavallo da loro, qualunque cosa tu faccia. Vedi, essi considerano il furto di cavalli il crimine più efferato di tutti. Inoltre, in cima ad un picco da qualche parte in quelle stesse pianure si trova l'Accademia dei Misteri. Si dice che lì un uomo possa diventare un maestro della stregoneria - ma devi sapere quello che fai, perché l'istruzione è supervisionata dal gran Demonio in persona. "Sakai si gratta la testa. "Ora, c'è qualcosa che ho tralasciato?..."

Sei impaziente di essere sulla tua strada. Vi stringete le mani e, augurando addio al vecchio, scendi nella valle.

"Ah sì!" Sakai ti grida dietro. "Assicurati di raccogliere del finocchio se lo vedi. È ottimo per instillare del CORAGGIO!"

Il vecchio sciocco - non c'era bisogno di gridare. Gli fai un ultimo gioioso cenno di saluto e poi volti la tua faccia verso est, fischiettando mentre cammini.

Vai al **103**

80

Ricordandoti il racconto di Terpitia sulle arpe magiche, ti tappi le orecchie con i residui di cera. È una procedura piuttosto disgustosa, a causa dell'odore rancido della sostanza, ma è preferibile che essere stregato dalla malevola musica.

Poi, le orecchie saldamente tappate, spingi da lato il lembo della tenda. All'interno vedi l'intera tribù dei nomadi saltare follemente alle melodie dell'arpa. L'arpa viene suonata da un viaggiatore dal volto di furetto in abiti di ermellino.

A giudicare dallo sguardo sui volti dei nomadi, vorrebbero uccidere l'arpista se potessero smettere di danzare abbastanza a lungo da afferrare le loro armi. Poiché non puoi sentire niente, sei completamente inalterato dalla musica. Infatti apprezzi piuttosto lo sguardo di perplesso allarme sul volto dell'arpista mentre avanzi lungo la tenda verso di lui.

ARPISTA MALVAGIO:
COMBATTIMENTO 3 CORPO 1

Sembra poco credibile che tu fugga da questo gracile individuo, ma se lo fai, vai al 107. Se lo uccidi, vai al 119

81

I fantasmi sono avvolti dalla tempesta evocata dalla tua magia. Le loro urla sono come il distante mormorio del vento notturno. Indifesi contro la magia, sono ridotti a brandelli striscianti di nebbia, soffiati via oltre l'acqua, e dispersi.

Tiri un sospiro di sollievo. Senza dubbio simili spiriti maligni prima o poi si riformeranno, fondendosi dalle gelide nebbie del lago per mettere in pericolo altri viaggiatori che passeranno per questa strada. Ma almeno

te ne sarai andato da un bel po', a quel punto.
Piegandoti sopra i remi, fai voga rapidamente verso la costa lontana. Vai al 140

82

Sventolando il mantello come la cappa di un torero, fai uno scatto verso la porta.
La mano, brancolando alla cieca fra le tavole del pavimento, avverte il lieve tocco del tessuto e afferra saldamente il mantello. Senti un urlo trionfante da sotto i tuoi piedi.
Rispondi con una risata, lasciando il mantello e correndo fuori nel cortile - mentre la cosa sotto il pavimento, realizzando di essere stata ingannata, dà sfogo a ringhi di terribile rabbia.
Vai al 142

83

Stai portando con te una quantità di spriggan bruciato (un residuo di cera)?
Se hai collezionato un simile oggetto, vai all'80
Se no, vai al 95

84

Una bestia bizzarra arriva rimbalzando dietro di te, guadagnando facilmente terreno sul cavallo. Assomiglia ad un gallo gigante con zampe da rettile ed una lunga

coda squamosa come quella di una lucertola.

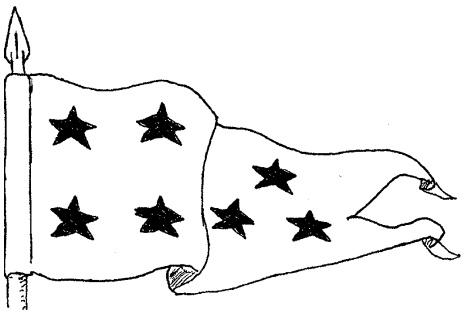
Nitrendo di paura, il tuo cavallo volta la testa ed è abbattuto all'istante dal terribile sguardo del basilisco. Mentre il cavallo stramazza a terra, finisci per volare sopra le sue spalle per atterrare sull'erba con un impatto che ti stordisce. Perdi un punto di CORPO.

Se sopravvivi, ti alzi disperatamente in piedi nonostante il frastornante dolore alla gamba. Credi di esserti storto la caviglia, ma non puoi lasciare che questo ti disturbi ora. Il basilisco è su di te!

BASILISCO:
COMBATTIMENTO 3 CORPO 4

All'inizio di ogni turno devi lanciare un dado, e con un lancio di 6 accidentalmente cogli lo sguardo degli occhi del basilisco, che ti uccide all'istante.

Fuggire sarebbe inutile; presto sarà buio pesto, e il basilisco ti supererebbe in poco tempo. Se lo uccidi, vai al



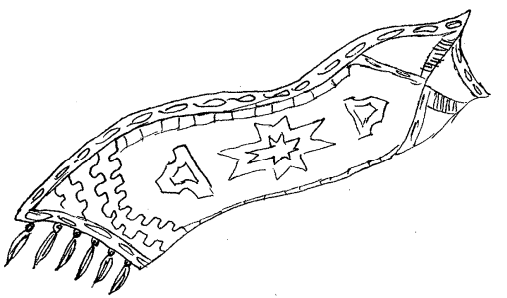
85

Fiamme si snodano dalle tue dita come un serpente, per dirigersi verso l'arciere torcendosi attraverso l'aria. Scioccamente spreca del tempo scagliandogli contro una freccia. Avrebbe fatto meglio a correre - la freccia è semplicemente carbonizzata a mezz'aria dalla tua magia fiammeggiante, che poi sale come un lampo attraverso la stretta finestra e procede per bruciare la vita dell'arciere indifeso. Le sue grida sono misericordiosamente brevi.

Segna la parola d'ordine IMMOLARE sul tuo foglio del Personaggio.

Ti avvicini all'alta porta di quercia della cittadella, notando con interesse la fila di buche assassine costruite nel muro del portico. Se fossi semplicemente corso qui, anche se avessi evitato le sue frecce, poi l'arciere avrebbe potuto versare olio bollente su di te attraverso le buche assassine. Tutto sommato, confidi di avere fatto il miglior uso della tua stregoneria.

Ora devi decidere se userai altra magia per guadagnare l'ingresso nella cittadella. Vai al **97**

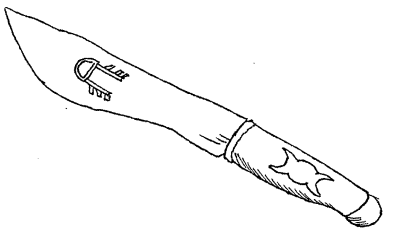


86

Nessuno potrebbe mettere in discussione il tuo coraggio. Affrontato da creature uscite dall'abisso più profondo degli incubi, rimani imperterrito. Mentre scivolano fuori dal pozzo - ancora senza il minimo suono - sei pronto a vendere a caro prezzo la tua vita.

PRIMO PENANGGA-LAN
COMBATTIMENTO 5 CORPO 1
SECONDO PENANGGA-LAN
COMBATTIMENTO 5 CORPO 1
TERZO PENANGGA-LAN
COMBATTIMENTO 5 CORPO 1
QUARTO PENANGGA-LAN
COMBATTIMENTO 5 CORPO 1
QUINTO PENANGGA-LAN
COMBATTIMENTO 5 CORPO 1
SESTO PENANGGA-LAN
COMBATTIMENTO 5 CORPO 1

Non potresti mai sperare di scappare; sono tutte attorno a te. Continua a combattere con tutta la tua abilità, e se vinci, vai al **110**



87

Il pavimento è ingombro di pezzi rotti di pietra. Facce scolpite ti fissano, impassibili e immobili. Arti di marmo giacciono fermi, recisi da torsi spezzati. Le Sette Statue non cammineranno mai più.

Cercando fra i detriti, trovi il mazzo di chiavi. Ora devi trovare il suo maestro. Ti affretti su per le scale a chiocciola.

Vai all'**11**

88

Con un ultimo sferragliare di ingranaggi, il cane di metallo si accascia a terra e giace immobile. "Ben fatto!" dice Theodosius. "Ora, faresti meglio a togliermi queste dannate catene, e lasceremo questo posto senza ritardo."

Hai un mazzo di chiavi? Se è così, vai al **148**. Se no, vai al **76**

89

La nebbia sembra quasi sul punto di afferrarti. Umidi e soffocanti tentacoli di miasma ti circondano, riempiendo i tuoi polmoni con un gelo spettrale. Ti senti come se fossi affondato in una piscina di gelida acqua stagnante.

Sopra di te, il vespertile pensa non valga la pena di inseguire la sua preda nella nociva atmosfera dell'Abisso. Emettendo uno stridulo strillo irritato, si volta e vola via nella sua dimora nella giungla.

Aspetti finché esce con sicurezza dalla tua visuale prima

di salire di nuovo fuori dalla copertura della nebbia. A quel punto sei già completamente gelato, ed è come se parte della tua essenza vitale si fosse dileguata fuori da te insieme al tuo calore corporeo. Lancia un dado; questo è il numero di punti di CORPO che devi perdere.

Se sei ancora vivo, giaci tremando sul tappeto sospeso finché il sole non ti ha ridato un po' d'animo, poi continui il tuo viaggio per il lontano orlo dell'Abisso.

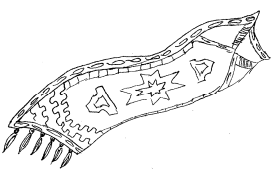
Vai al **113**

90

Quasi singhiozzando per il disgusto, ti ergi sopra la carcassa che si contorce dell'attercob. Orrendo icore sgorga dalle sue ferite e lascia uno strato di liquame sul tuo pugnale. Con una smorfia, barcolli indietro al margine della radura e trovi delle grandi foglie di palma con cui ripulire la tua arma.

Mentre lo fai, ti capita di strappare qualche lungo filo di ragnatela da un ramo. Se li avvolgi in un rotolo potresti portarli con te; occuperebbero lo spazio di un oggetto. Potresti portare anche una delle grandi foglie che, ripiegate, conterebbe come un oggetto.

Annota che stai prendendo con te la ragnatela e/o la foglia di palma, poi vai al **102**



91

Ti svegli per trovare i primi raggi dell'alba che filtrano dalla finestra. Il vecchio non sta meglio. Emette un fioco lamento quando alzi la sua testa per dargli dell'acqua. Non sei sicuro che sia riuscito a berne anche solo una goccia.

Ti alzi in piedi e lo guardi tristemente. Non c'è nulla che tu possa fare per lui (o comunque, nulla che tu sia *disposto* a fare per lui) e così raccogli le tue cose e ti prepari a partire. Forse qualcun'altro in grado di badare alle sue ferite passerà da questa parte. Altrimenti, non vedi come possa sopravvivere ad un'altra notte.

Scuoti le spalle e ti dirigi ad est, giù nella valle fluviale.

Vai al **103**

92

Afferrandoti con prese infrangibili, per prima cosa spezzano le tue caviglie per impedirti di fuggire. Poi sbattono la tua testa contro il tavolo finché non hai scordato ogni magia che conoscevi.

"Ora sarai *tu* il nostro nuovo servitore," tuona il capo delle statue.

"Riempi i nostri calici con la migliore sabbia d'annata," dice una.

"Portami una ciotola di freschi ciottoli, e assicurati di guarnirli con la malta più succulenta," comanda un altro.

"Fammi bollire un uovo fossile, e assicurati di scaldare delle stalattiti per intingercele," è un'altra richiesta.

Strisci via miseramente per attendere ai tuoi nuovi

doveri. Hai lottato per diventare un eroe, ma ti sei solo guadagnato la posizione di sguattero per un gruppo di statue viventi. Un triste fallimento, nonostante un coraggioso tentativo.

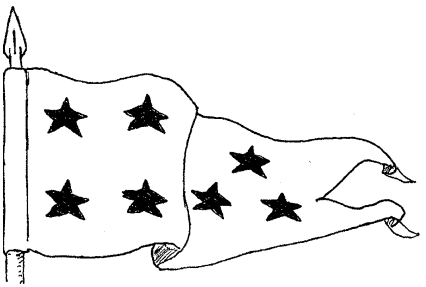
93

Poco dopo mezzanotte, c'è un secco rumore graffiante. Un piccolo spriggan ghignante emerge dai mattoni dietro il focolare e si avvicina strisciando in punta dei piedi verso i tuoi averi.

Ti metti a sedere indignato e cerchi di colpirlo. Quello fa un balzo come un gatto spaventato e corre via in un angolo, dita spinose e affilate alzate per contrattaccare.

SPRIGGAN:
COMBATTIMENTO 5 CORPO 1

Fuggire nella notte significherà abbandonare i tuoi averi - vai al **117** se decidi di farlo. Se uccidi lo spriggan, vai al **129**



94

Fai l'unica cosa che ti viene in mente: frantumare la Bottiglia Fortunata e conficcarne i vetri frastagliati nella mano.

Ma la pelle del Maligno è come cuoio, ed i peli ruvidi che coprono il suo braccio si rivelano impenetrabili al tuo attacco. Un urlo di esaltazione sale da sotto il pavimento quando ti afferra.

Vai al 130

95

Strisci su verso la tenda e sbirci dentro. Il momento in cui spingi da parte l'orlo della tenda, la musica ne esce prepotentemente con tutta la sua forza, minacciando di travolgere i tuoi sensi. È tutto quello che puoi fare per evitare di sollevare i tuoi piedi in una vivace danza - ma sei ancora stanco morto e con i piedi doloranti dalla tua lunga marcia di un giorno, e molto probabilmente è questo ciò che ti salva.

Dentro la tenda, puoi vedere riunita l'intera tribù nomade, che danza con folle abbandono alla musica. Il tuo sguardo cade sull'unico che non danza: l'arpista stesso. La sua faccia sottile è accartocciata in un ghigno malevolo mentre guarda le vittime della sua musica stregonesca.

A giudicare dallo sguardo sui volti dei nomadi, ucciderebbero l'arpista in un baleno, se solo potessero smettere di danzare abbastanza a lungo da estrarre le loro spade. Ora devi decidere se intervenire, o andartene prima

che la magia inizi a colpire anche te.

Se carichi semplicemente per attaccare l'arpista, vai al **143**

Se fai uso di una magia, vai al **131**

Se lasci la tenda e continui attraverso le pianure a piedi, vai al **107**

Se approfitti della difficile situazione dei nomadi per rubare uno dei loro cavalli, vai al **58**

96

Alla fine, con un orrendo rantolo nella gola, il basilisco rotola sulla schiena e muore. Anche da morto, il suo sguardo è pericoloso e indietreggi velocemente dal cadavere.

Di nuovo il dolore si conficca nella tua gamba. Ti sei davvero storto la caviglia. Riduci la tua VELOCITÀ di un punto. Zoppicando e imprecando, ti metti in viaggio attraverso la pianura.

Vai al **107**

97

Ci sono solo tre modi per entrare nella cittadella.

Se decidi di lanciare la magia GENIO, vai al **109**

Se vuoi usare ATTRAVERSARE LA ROCCIA, vai al **121**

Se intendi scalare le mura della città, vai al **133**

98

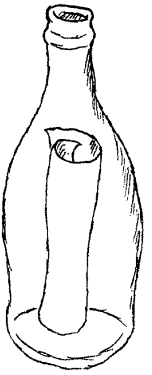
Quale di queste magie proverai:
PALLA DI FUOCO? Vai al **122**
TEMPESTA? Vai al **134**
VENTO VELOCE? Vai al **146**
Se non ti è rimasta nessuna di queste da usare, vai all'**86**

99

I tuoi sospetti sono confermati un momento dopo, quando un orrido gobbo appare attorno al montante della scala e si lancia verso di te con un ringhio di rabbia.

GOBBO:
COMBATTIMENTO 3 CORPO 2

Sarebbe pericoloso voltarti e scappare - potrebbe semplicemente balzare su di te.
Se lo sconfiggi, puoi continuare su per le scale andando al **111**



100

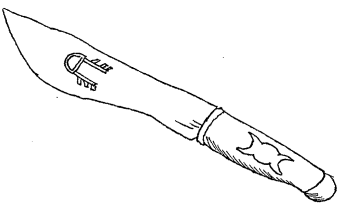
Hai ottenuto un'amara vittoria, dato che il tuo maestro giace morto sul pavimento accanto al corpo del cane meccanico. Ti chiedi come potresti mai fare ammenda per la sua morte.

Mentre arranchi tristemente fuori dalla cittadella, realizzi che, sebbene tu non possa riportare indietro Theodosius dai morti, puoi almeno provare a vivere la tua vita in un modo che l'avrebbe reso orgoglioso. Nonostante tu abbia fallito in questa missione, devi sempre puntare verso un glorioso futuro. Questa è la strada degli eroi.

101

La creatura pipistrello precipita nella nube di nebbia che riempie perpetuamente l'Abisso. Guardi mentre si rimpicciolisce ed infine la perdi di vista. La nebbia e le tenebre si chiudono attorno ad esso come l'acqua di una pozzanghera attorno ad una pietra. Il paese inesplorato giace davanti a te, ma è il golfo colmo di nulla sotto di te il luogo da cui non c'è davvero ritorno. Soddisfatto di avere messo fine al tuo strano avversario, esorti il tappeto avanti verso il lato opposto dell'Abisso.

Vai al **113**



Seguendo il corso di un ruscello, ti fai strada attraverso il pomeriggio caldo e soffocante. Menando fendenti ai rampicanti con il tuo pugnale, alla fine emergi dalla giungla per vedere un paesaggio di colline poco boscose che scende in un'ampia valle. A questo punto è quasi il calar della notte, e sei molto stanco. Hai bisogno di riposare prima di poter continuare la tua avventura. Fortunatamente c'è una piccola capanna di legno proprio davanti a te, sul limitare della foresta.

Mentre ti avvicini alla capanna, oltrepassi un fossato di pietra che è alimentato dalla fresca acqua del ruscello. Se hai la Bottiglia Fortunata con te, puoi riempirla dal canale. Annota se decidi di farlo (conterà ancora come un solo oggetto).

Mettendo piede nella capanna, vedi un vecchio disteso sulle tavole del pavimento. Emette un gemito pietoso. Mentre ti chini più vicino nel crepuscolo imminente, scopri che la sua gamba è stata orribilmente straziata. Il sudore della malattia impregna i suoi abiti. Probabilmente è caduto preda di un animale selvatico ma è in qualche modo fuggito ed è riuscito a trascinarsi qui. Umetti le sue labbra con un po' d'acqua dal fossato, ma rimane febbricitante e sembra ignaro di te.

L'unico modo di aiutarlo sarebbe usare una magia curativa - sia ACQUA CURATIVA sia CURARE CORPO. Se decidi di farlo, cancella la magia dalla tua lista e vai al **114**

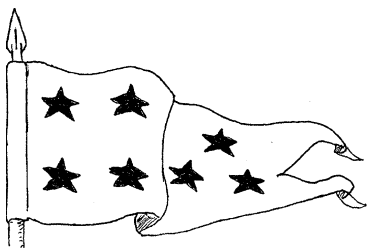
Se decidi di conservare la tua magia per un uso successivo, vai al **126**

103

Cammini fino a metà pomeriggio, quando arrivi ad un ruscello. Lo segui e dopo un tratto si unisce ad un fiume. Le ombre si stanno ora allungando e il sole sta calando verso le colline dietro di te. Fai scorrere lo sguardo verso il fiume. Non c'è un'abitazione in vista dove potresti implorare l'alloggio di una notte. Infatti non hai visto segno di altre persone durante tutto il giorno.

Sembra che dovrai dormire sotto le stelle stanotte. La prospettiva non ti riempie affatto di gioia. Se hai la Bottiglia Fortunata, vai al **128**

Se no, vai al **115**



104

Accettando gli oggetti, il traghettatore ti incita a salire a bordo senza ritardo. "Non desidero farmi trovare sul lago dopo il calar della notte," spiega mentre spinge la barca lontano dalla costa. "Non sono sicuro dell'efficacia del talismano a quell'ora".

Sbirciando nella nebbia, ti sforzi di vedere qualche segno dei fantasmi di cui ti ha parlato. Non riesci a vedere nulla. Ti ha detto la verità, o sei stato semplicemente ingannato

da un abile imbroglione? Non lo saprai mai.

Facendoti scendere sul lato opposto del lago, il traghettatore si allontana dalla costa e si dirige indietro a tutta velocità, le sue braccia simili a bastoncini in un turbine di agitazione mentre si allontana. Continui a guardare finché scompare dietro un candido banco di nebbia, poi ti volti e continui per la tua strada.

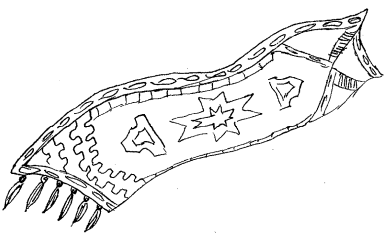
Vai al **140**

105

Il focolare è abitato da un furbo spriggan, che per prima cosa si assicura il tuo sonno profondo per mezzo di una magia, poi striscia fuori dalla muratura di mattoni e fruga i tuoi averi. Durante tutto questo, nonostante l'allegro ridacchiare dello spriggan, russi sonoramente.

All'alba ti svegli per trovare tutti i tuoi possedimenti scomparsi. (Ricordati che questo significa che ora hai perduto il tuo pugnale, devi quindi ridurre il tuo punteggio di COMBATTIMENTO di un punto.) Imprecando, ma con nessun modo di mettere le tue mani sul colpevole, ti prepari a partire.

Vai al **141**



106

La magia ti nasconde dalla vista, ma non è abbastanza per fuggire da chiunque - o da *qualunque cosa* - si nasconda sotto il pavimento. Mentre corri verso la porta, lo scricchiolare delle tavole del pavimento rivela la tua posizione. Di nuovo la grottesca mano balza fuori, e questa volta ti afferra.

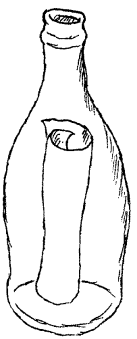
Vai al **130**

107

Proseguendo per la tua strada attraverso l'oscurità che s'infittisce, decidi alfine che devi riposare. Raggomitolandoti contro il terreno piatto, rabbrividisci nel vento incessante e alla fine cadi in un sonno esausto.

Ti svegli con un'alba grigia, intirizzito e freddo. Perdi un punto di CORPO dovuto all'esposizione al freddo e uno di VELOCITÀ dovuto alle vesciche. Se sei ancora in grado di continuare, ti alzi in piedi con un lamento e continui stancamente verso est.

Vai al **59**



108

Ricordandoti le parole d'addio del vecchio Sakai, capisci improvvisamente cosa ti stava dicendo. Fidandoti della sua conoscenza da erborista, mastichi i fiori di finocchio.

Hanno un effetto miracoloso: acquisisci la magia CORAGGIO. Aggiungi questa magia alla tua lista. (Se l'avevi già, ora puoi lanciarla due volte invece di una.)

Vai al 132

109

Un turbine arriva ululando per le colline dietro te, sollevando polvere e ciottoli. Quando ti raggiunge, si placa per rivelare una figura imponente. Oro e rubini brillano contro la sua ricca pelle scura, e un turbante di seta verde è posato sulle sue sopracciglia. Muscoli si increspano mentre alza le sue potenti braccia in segno di saluto e si inchina a te. "Dio sia con te, O Maestro di Magia e Stregoneria!" intona con il rimbombante tuono della voce.

"E con te, mio più fedele servitore," replichi. "Ti prego ora, apri queste porte che sbarrano la mia strada".

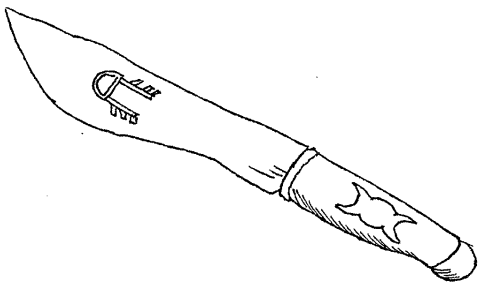
"Le tue parole sono seconde solo alle leggi del Cielo, O Fonte di Eccellente Sapienza!" replica. Piegandosi verso la porta, si sforza con ogni fibra della sua enorme forza.

C'è una frattura. Le spesse porte di quercia si piegano all'interno sotto la pressione.

Sudore compare sulle ciglia del genio. "Non ho mai conosciuto un simile compito..." dice. "Metterebbe alla prova il re dei geni."

"È oltre la tua abilità?" chiedi, preoccupato nel caso avessi sprecato la magia.

"Mai!" dichiara il genio - e, mescolato col ruggito della sua voce, senti un forte spezzarsi mentre le porte si spalancano. Congedando il genio, prosegui nella cittadella. Vai al **145**



110

Continui diritto attraverso la porta e la chiudi con calma dietro di te.

Sei in una lunga sala. Gonfaloni, ognuno recante l'emblema di sette stelle nere, pendono dalla cima delle lance fissate ai sostegni lungo il muro; si increspano languidamente nella corrente d'aria che si muove lungo la sala dopo che hai chiuso la porta. Polvere copre ogni superficie, incluso il grande tavolo di pietra che domina il centro della stanza. Disposti attorno a questo tavolo ci sono sette sedie di pietra, e davanti ad ognuna di essi c'è un calice di pietra.

Sul fondo della sala c'è un'arcata annerita. Su un lato, nell'angolo lontano, una scala a chiocciola conduce ai

piani superiori della fortezza.

Una voce risuona da oltre l'arcata; è come il rotolio di rocce: "Venite, fratelli. È l'ora del nostro pasto."

Pesanti passi scuotono il pavimento. Sette paia di piedi di pietra calpestano le lastre di pietra. Potresti avere giusto il tempo di raggiungere le scale prima che arrivino qui.

Se corri verso le scale, vai all'**11**

Se ti nascondi dietro un gonfalone e aspetti che arrivino, vai al **23**

111

In cima alle scale c'è una porta.

Dai un'occhiata oltre la tua spalla, solo per scoprire che le scale sono svanite dietro di te! C'è solo un pozzo circolare che conduce giù al piano terra della cittadella, molto lontano. Non ci sono ripensamenti ora.

"Chi è là?" esclama una voce dall'altro lato della porta. È il tuo maestro, Theodosius. Alla fine lo hai trovato!

Provi la maniglia e scopri che la porta è chiusa a chiave.

"La cella è rivestita d'argento," dice Theodosius dall'altro lato della porta. Questo significa che non puoi entrare con ATTRAVERSARE LA ROCCIA.

Se hai un mazzo di chiavi, allora puoi aprire la porta (o puoi usare la magia GENIO se ce l'hai).

Se riesci ad aprire la porta, vai al **37**

Se non hai né l'oggetto né la magia che ti serve, allora la tua avventura finisce qui. Sei arrivato ad un soffio dal salvare il tuo maestro, ma alla fine l'hai deluso - e ora non puoi salvare neppure te stesso...

112

Rannicchiato contro il gelo nocivo, scendi in una piccola piazza lastricata circondata da edifici sporgenti. Un eterno crepuscolo avvolge le strade. Lanterne baluginano su alti pali, gettando una luce fioca e solforosa sulle pietre di pavimento rese umide dalla nebbia.

Un passante cammina dinoccolato verso di te, il volto duro e cinereo nella luce delle strade. "Da dove sei venuto?" ti chiede con una voce cupa.

"Da ovest," gli dici. "E cos'è questo posto?"

"Noi la chiamiamo Nifelheim," dice.

Passa un altro uomo, calmo come un gatto, camminando con i piedi nudi sulle pietre viscide. Sta spingendo un carretto a mano.

Se gli chiedi cosa ci sia sul carretto, vai al 124

Se gli chiedi se sanno qualcosa sul tuo maestro, vai al 136

Se te ne vai per volare dall'altra parte dall'Abisso, vai al 39

113

È con un senso di travolgente sollievo che infine superi l'orlo del baratro. Stai ancora volando a rotta di collo a centinaia di piedi di altezza dal terreno - una sensazione che molti mortali troverebbero sconcertante - ma almeno non hai più sotto di te la nera infinità gravata dalla nebbia dell'Abisso.

Il tappeto cala più in basso sopra la volta della giungla, e ora puoi vedere delle scimmie che ti fissano con stupore tra il fogliame lussureggiante. Pappagalli dalle piume

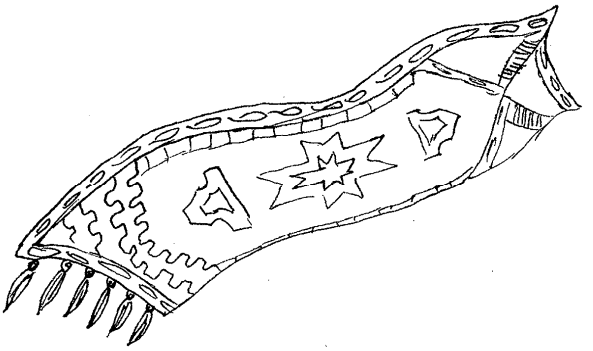
brillanti, terrificati dalla tua vicinanza, si gettano dai rami con grida stridule. Il sorgere del sole emana onda dopo onda di fumante calore col profumo dei fiori dal verde fitto groviglio della foresta pluviale. È opprimente, ma un piacevole cambiamento dopo le nebbie gelide fino al midollo che si ergevano sopra l'abisso.

Attraversare l'Abisso ha richiesto l'intera notte, ma non sei quasi per nulla stanco. Sei sostenuto dalla tua eccitazione nell'osservare questo continente sconosciuto e inesplorato.

Il tappeto magico spazza le cime degli alberi più alti, facendo stormire le foglie pesanti. Un istante dopo senti uno scossone mentre, sfrecciando in avanti, s'impiglia momentaneamente alla fine di un ramo. Dai un'occhiata attorno, realizzando che le cime degli alberi ora sono tutte intorno a te. Il tappeto magico sta perdendo quota!

Se lo inciti a salire più in alto, vai al **15**

Se decidi di atterrare immediatamente, vai al **27**



Annota la parola in codice OPHELIA sul tuo Foglio del Personaggio.

La tua magia cura miracolosamente le tremende ferite del vecchio. Le sue palpebre si spalancano e si mette a sedere, stringendoti la spalla per lo stupore. "Cos'è successo al bajang?" dice. "Un istante stava affondando i suoi denti nella mia gamba, quello dopo..." Osserva la sua gamba, con la bocca spalancata, incapace di comprendere perché non porti neanche un graffio.

"Ovviamente sei sfuggito al bajang", gli dici in una voce di conforto (sebbene tu non sappia cosa sia un bajang). "Sei al sicuro ora".

Vedendo l'ultimo barlume del crepuscolo attraverso la finestra della capanna, balza in piedi. "Al sicuro! Proprio per niente!" esclama. "Ho perso la mia sacca di sale, il che significa che dobbiamo stare molto attenti quando arriveranno gli hantu - perché lo faranno di sicuro ora che è calato il sole.

"Cosa sono gli hantu?" gli chiedi. "E chi sei tu, a proposito?"

Scambiandovi le presentazioni, apprendi che il suo nome è Sakai ed è una sorta di frate di questa terra. Sembra sapere tutto del folclore locale, inclusa la leggenda degli hantu che occupa la sua attenzione al momento. Riesci a capire che gli hantu sono fantasmi che frequentano posti fuori mano e godono nel terrorizzare i viventi. La storia sembra quasi pittoresca finché Sakai chiarifica che la vittima di un hantu è letteralmente spaventata a morte.

"Per nessun motivo metti il piede fuori dalla capanna

fino all'alba", ti avverte Sakai. "Inoltre, non mettere nulla sulla soglia. Farlo attirerebbe l'attenzione dell'hantu, e poi saremmo entrambi condannati."

Sei d'accordo con le sue condizioni solo per fare riposare la sua mente. Poi, dato che siete entrambi esausti, vi sistemate per la notte.

Ore dopo ti svegli. L'oscurità fuori è piena di un silenzio sinistro. Per un momento ti chiedi perché lo trovi così inquietante, e poi di colpo capisci. Il silenzio è totale; non si ode neppure il frinire degli insetti.

Rafforza i tuoi nervi, poi vai al 3

115

Prosegui un po' più avanti e alla fine trovi un alto masso dalla cima piatta accanto al canale. Sarà scomodo, ma più sicuro che dormire sul terreno quando non hai idea di quali predatori siano in libertà in questo strano paese. Vai a raccogliere muschio e zolle di terra per modellare un letto, poi ti arrampichi sul masso e ti sistemi per la notte

Vieni svegliato una volta, a notte fonda. La luna pende lucente sopra di te, l'aria così chiara e ferma che quasi immagini di poterla raggiungere con la mano e toccarla.

Un ululato squarcia la notte. Forse un lupo. Al sicuro sul tuo masso, ascolti lo scrosciare del fiume ed esso lentamente ti fa addormentare.

Il mattino successivo, dopo un freddo bagno pungente nel canale, fai colazione con uova d'anatra e bacche e poi continui verso il tuo obiettivo.

Vai al 12

Ignorando gli avvertimenti del traghettatore, ti arrampichi nella vecchia barca a remi e ti allontani dalla costa.

Fuori sul lago, la coltre di nebbia attutisce gli schizzi dei remi, perciò tutto è stranamente calmo. Continui, la fredda nebbia che punge i tuoi polmoni, finché senti voci spettrali provenire sussurrando dall'altra parte dell'acqua.

Smetti subito di remare e ti getti sul fondo della barca. Accucciato lì, sbirci oltre il bordo e vedi tre figure spettrali avvicinarsi incerte fuori dalla nebbia.

Sono traslucide ed argentee - apparentemente formate dalla nebbia stessa - con la parte superiore del corpo ben distinta ma solo una nuvola fluttuante di nebbia dove dovrebbero trovarsi le loro gambe.

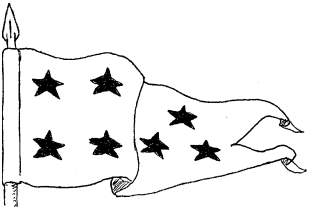
Uno di loro volta gli occhi ombrosi nella tua direzione.

"Osservate quella barca laggiù," dice con voce sepolcrale, alzando la sua mano nebbiosa per indicare.

"Avviciniamoci," intona un altro dei tre.

"Sì," concorda cupamente il terzo "Ci potrebbero essere anime mortali con cui pasteggiare..."

Si girano verso la tua barca, torsi senza gambe rasentando l'acqua su strati di bianca nebbia. Lancerai una magia (vai al **43**), o resterai nascosto (vai al **30**)?



117

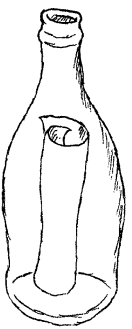
Corri a capofitto fuori nella notte. Dietro di te, il ridacchiare festoso dello spriggan è presto portato via dal vento. Rabbrividendo, ti curvi contro il vento e arranchi finché trovi un tronco coperto di muschio dietro cui ripararti.

Prima del mattino sei gelato fino al midollo. I tuoi abiti brulicano di pidocchi del legno e, quando ti svegli, sei disgustato dal trovare un verme dentro il tuo stivale. Indolenzito e affamato, hai motivo di maledire la tua stessa timidezza quanto la malignità dello spriggan.

Ricordati di cancellare tutti gli oggetti che stavi portando (e se gli oggetti perduti includevano anche il tuo pugnale, ricordati di ridurre anche il tuo punteggio di COMBATTIMENTO di un punto). Poi vai al **141**

118

Con uno scatto, ti scansi dalla mano che vuole afferrarti e ti precipiti fuori nel cortile. Vai al **142**



119

L'arpista giace morto ai tuoi piedi, la sua musica zittita per sempre. I nomadi, ora liberi dalla magia che li faceva danzare, avanzano con cautela. Le loro spade sono nelle loro mani. Solo quando volti il corpo dell'arpista col tuo piede, rivelando il fisso sguardo senza vista della morte, rilassano le loro pose diffidenti.

"È un destino più pulito di quanto avrebbe meritato la carogna," ringhia il capo dei nomadi, rinfoderando la spada. "È venuto fra noi come un ospite e ha condiviso la nostra cena, poi si è offerto di suonarci una melodia della sua arpa per ripagarci. Non sapevamo quale seducente melodia avrebbe suonato."

Alzi le spalle. "Un individuo davvero odioso. Ma non rovinerà altre serate con la sua musica ora."

"È giusto," dichiara il capo con un cenno. "Ti ringraziamo, e puoi restare con noi stanotte."

Dormi comodamente in una delle tende di feltro, protetto dal vento gelido che ulula per la pianura. Nel mattino gusti un buon pasto di porridge speziato con i nomadi, e puoi recuperare un punto di CORPO se sei ferito.

Se hai ancora la Bottiglia Fortunata, vai al **144**

Se no, vai al **9**

120

Annota sul Foglio del Personaggio che ora hai un mazzo di fiori di finocchio. Contano come un solo oggetto per quanto riguarda l'ingombro. Vai al **132**

121

La magia ti rende incorporeo come un fantasma, permettendoti di scivolare attraverso la solida muratura di granito dei muri. La sensazione è sgradevole - come passare dalla brillante luce del sole ad un gelido blocco di ombra per un istante. Emergendo dall'altro lato del muro, annulli la magia e ti guardi attorno. Vai al **145**

122

L'uso della tua magia è ben ponderato. Strettamente ammassate nell'angusto pozzo, le teste vampiriche non possono fare nulla per sfuggire all'esplosione. La massa infuocata cala fra loro, portandole di nuovo giù nelle viscere della cripta della cittadella. Anche mentre bruciano, sebbene le loro bocche siano aperte come per urlare, non emettono alcun suono.

Vai al **110**

123

Prova ad ottenere un numero uguale o minore al tuo punteggio di VELOCITÀ col lancio di un dado.

Il successo significa che corri su per la scala a chiocciola, che è troppo stretta perché le statue viventi ti inseguano; vai all'**11**

Il fallimento significa che ti catturano; vai al **92**

124

L'altro uomo si ferma e si volta verso di te, fissandoti con occhi opachi. "Sono ossa di dita," dice dopo una pausa. Alza la tela che copre il suo carro e vedi che esso è pieno di falangi.

"Dita di morti," si intromette l'altro uomo quando vede il tuo sguardo interrogativo. "Stiamo costruendo una nave con esse, che si chiamerà il *Viaggiatore Notturno*. Veleggerà attraverso il vuoto, rasentando la superficie della nebbia, riportandoci nel mondo dei vivi."

Sei quasi tentato di ridere. "Ma costruire una simile nave fatta di dita impiegherebbe secoli!"

Annuiscono in malinconico assenso. "Stiamo già lavorando da tremila anni sul progetto," annuncia un terzo uomo mentre passa trascinando i piedi.

Se chiedi se qualcuno ha sentito notizie del tuo maestro, vai al **136**

Se sei impaziente di lasciare questa scena che ti fa accapponare la pelle, vai al **147**

125

Reciti frettolosamente la magia e una palla di fuoco ruggente erompe dalla tua bocca, crepitando e sibilando nell'umida nebbia di pizzo che indugia eternamente sopra l'Abisso. Va girando vorticosamente verso il mostro pipistrello, che artiglia l'aria con le sue scure ali grigie in un frenetico sforzo di evitarla.

Poiché l'umidità della nebbia servirà a estinguere parzialmente le fiamme, la creatura può evitare ferite con

un tiro da 1 a 3 con un lancio di dado. Dopo aver tirato, vai al 77 (e sottrai un punto di CORPO dalla creatura se ha fallito nell'evitare la tua magia).

126

Fuori, le ultime tracce del giorno svaniscono rapidamente dal cielo, che presto cambia dall'indaco al nero pesto. È una notte limpida e le stelle appaiono come piccole perle su un cuscino di velluto. Sbadigliando, ti prepari per una buon riposo notturno.

C'è un suono graffiante alla porta. Ti alzi e vai alla finestra per sbirciare fuori, ma qualunque cosa si trovi lì fuori, balza sul tetto della capanna e comincia a grattare attorno alla copertura di paglia. Aprendo la tua bocca per gridare - con l'intento di spaventare qualunque animale ostile stia facendo questo - un'improvvisa cacofonia di strilli ti fa trasalire, insane risate e farfuglianti grida che provengono da tutt'intorno alla capanna. È un rumore tale da soffocare tutte le anime sofferenti dell'Ade, e ti fa gelare il sangue nonostante il caldo oppressivo della notte.

Non si vede nulla nel buio pesto, e non osi uscire per vedere cosa stia emettendo questi suoni spettrali. Strisci di nuovo al tuo letto su gambe tremanti, mezzo folle per la paura. Alla fine, con le mani premute sulle orecchie, cadi in un sonno travagliato portato dalla pura stanchezza.

Ti svegli poche ore dopo. È ancora buio, ma il rumore si è fermato. Non puoi sentire nulla ora, infatti - neppure il frinire degli insetti. Forse l'intera inquietante esperienza non è stata altro che un sogno.

La notte è ancora calda in modo opprimente. Fai scorrere la lingua sulle tue labbra secche. Sei estremamente assetato.

Se prima hai riempito la tua Bottiglia Fortunata con dell'acqua, vai al 3

Se non hai riempito la bottiglia, o se non ce l'hai, vai al 138

127

Il terreno fa un rumore appiccicaticcio sotto i tuoi piedi e la nebbia galleggia come corde marcite fra i tronchi degli alberi. Un'inquietante sensazione di disagio ti cala addosso, e ti trovi spesso a sbirciare sopra la tua spalla mentre arranchi nella plaude.

È mentre stai guardando indietro in questo modo che vai a sbattere in pieno contro quello che credi essere un albero. Poi lo senti muoversi...

Voltandoti, ti trovi fronteggiato da un mostruoso serpente con nove teste dagli occhi foschi. Nove lingue sottili guizzano in fauci senza labbra. Nove sinistri sibili echeggiano nella nebbia.

IDRA:
COMBATTIMENTO 2 CORPO 7

Ogniqualvolta l'idra perde un punto di CORPO, guadagna un punto di COMBATTIMENTO (fino a un massimo punteggio di COMBATTIMENTO di 6). Per qualche ragione questo non accade nel caso di ferite

inflitte usando FUOCO DI RABBIA o PALLA DI FUOCO. Tuttavia, se non hai magie di Fuoco, potrebbe essere meglio fuggire.

Se decidi di fuggire, vai al 18

Se combatti e vinci, vai al 5

Se combatti ma perdi, la tua ultima visione sono nove sinistre lingue che si lanciano verso di te, e nove bocche che si spalancano nell'anticipazione di un macabro banchetto...

128

Decidendo di riempire la tua Bottiglia Fortunata al fiume, ti inerpichi giù lungo la sponda e ti chini accanto all'acqua limpida. Quasi immediatamente balzi di nuovo in piedi - sicuramente quello che hai sentito era un grido di aiuto? Proveniva da monte, proprio oltre l'ansa del fiume.

Se decidi di investigare, vai al 139

Se riempi semplicemente la Bottiglia Fortunata (conterà ancora come solo un oggetto di ingombro) e poi continui per la tua strada, vai al 115

129

Tenendo la disgustosa cosa spinosa per la coda, la getti nel fuoco e la guardi scoppiettare e accartocciarsi come una pigna che brucia. Noti che lo spriggan brucia con una pallida fiamma verde, producendo un odore come di caprifoglio e capelli bruciati messi insieme. Il residuo

ricorda della cera, e ne puoi tenere un po' (conta come un oggetto di ingombro). Forse questi dettagli interesseranno il tuo maestro.

Il resto della notte trascorre senza incidenti. Nel mattino copri le ceneri del fuoco, raccogli le tue cose, e prepari a partire.

Vai al **141**

130

Nonostante il tuo frenetico dimenarsi, sei trascinato implacabilmente in basso attraverso il foro nel pavimento. Tenebre e un fetido odore di capra ti circondano. Ruvide dita ti stringono saldamente.

Sopra di te, la tavola del pavimento torna al suo posto, bloccando l'ultimo spiraglio di luce. Le tue urla restano inascoltate.

C'è una crudele risata. È l'ultima cosa che sentirai in questa vita.

131

Quale magia proverai:

TEMPESTA? Vai all'**8**

SONNO? Vai al **21**

Se non hai nessuna di queste, o pensi che non funzioneranno, faresti meglio a uscire prima che sia troppo tardi e continuare per la tua strada (vai al **107**)

132

Alla fine le pianure finiscono, ergendosi in spoglie colline polverose. Continui per la tua strada, seguendo il corso di un asciutto canale, finché vedi le torri di un'arcigna cittadella davanti a te. Un gagliardetto sventola sulla torre più alta: una bandiera grigia su cui sono visibili sette stelle nere.

La Cittadella delle Sette Statue. Da qualche parte in quella inaccessibile fortezza, giace imprigionato il tuo maestro.

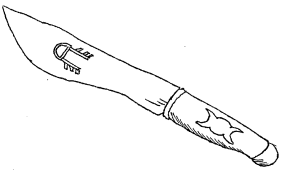
Provando rinnovato vigore ora che sei in vista del tuo obiettivo, marci verso la cittadella. C'è un crescente grumo di gelida rabbia nel tuo cuore. Farai duramente i conti con chiunque abbia catturato il tuo maestro e costretto te a questa ardua ricerca.

Improvvisamente una freccia sibila nell'aria. Mancandoti appena, si schianta su una roccia vicina. Accovacciandoti, controlli le mura finché non vedi un turbine di movimento dietro una stretta finestra su un lato della guardiola. Un arciere si trova lì, già incoccando una seconda freccia al suo arco, pronto a ucciderti non appena ti avvicinerai.

Se vuoi correre dritto per la porta, vai al **24**

Se preferisci avanzare in un a corsa a zigzag, vai al **34**

Se decidi prima di lanciare una magia, vai al **47**



133

Inizia ad arrampicarti.

Prova ad ottenere un numero uguale o minore del tuo punteggio di VELOCITÀ col lancio di un dado. (Se hai dei fili di ragnatela, ti aiuteranno nella salita: puoi aggiungere un punto alla tua VELOCITÀ *solo per questo lancio*.)

Se hai successo nel tiro, vai al **10**

Se fallisci, vai al **22**

134

Una nube di tempesta riempie il pozzo; venti turbolenti colpiscono le teste galleggianti. Ti fissano con occhi pieni di lucente odio, ma sono incapaci di salire e attaccarti finché la tempesta non si sarà dissipata. A quel punto, hai intenzione di aver messo almeno una porta tra te e loro.

Vai al **110**

135

"Ho dei nuovi stivali, mio signore," improvvisi frettolosamente. "Senza dubbio le spesse suole misurano qualche centimetro in più."

La settima statua ti segue per altri pochi passi prima di affondare un dito adamantino nelle tue costole. "E sembri più pelle e ossa."

"Sono stato troppo impegnato nel servizio dei miei signori per avere tempo di mangiare," spieghi.

Quando l'hai quasi portato al suo posto, posa

solidamente la sua mano sulle tue spalle e dice: "E solo ieri eri gobbo..."

Sai quando ammettere la tua sconfitta e fuggire. Afferrando il mazzo di chiavi dalla statua (ricordati di annotarlo sul tuo Foglio del Personaggio quando sei al sicuro) fai uno scatto verso le scale.

Lancia un dado, cercando di fare un punteggio uguale o minore alla tua VELOCITÀ.

Se hai successo, corri su per la scala a chiocciola, che è troppo stretta perché le statue viventi ti inseguano; vai all'11

Se fallisci, sei afferrato prima che tu possa fuggire; vai al 92

136

Il nome Theodosius non sembra significare nulla per loro.

"Ma laggiù c'è la biblioteca;" dice un uomo quando sente la tua domanda. Indica un edificio alto e stretto con piccole finestre.

"Ci sono molti tomi e documenti," ti dice un altro uomo. "Lì potresti trovare qualcosa pertinente alla tua ricerca."

La nebbia ghiacciata ti fa tossire. Un brivido corre lungo la tua schiena. L'atmosfera di questo posto è decisamente insalubre, e devi perdere un punto di CORPO.

Se vai alla biblioteca, vai al 13

Se decidi di partire adesso e riprendere il tuo viaggio, vai al 147

137

La magia fa in modo che una cortina di nebbia si alzi dai torbidi vapori che riempiono il golfo senza luce sotto di te. Ti fa scudo dall'essere visto mentre voli in avanti, ma il trucco non è di nessun vantaggio contro il tuo nemico simile a un pipistrello. Dando voce a una serie di acuti strilli, piega le sue enormi orecchie e segue il tuo avanzare come guidato dall'eco. Ora è troppo tardi per evitare il combattimento - *e tu* hai sprecato una magia che potrebbe essere stata utile più avanti.

Vai al 77

138

Circospetto - dato che sei ancora turbato dal pensiero dei misteriosi suoni che hai sentito prima - strisci fuori verso il fossato. Unendo le tue mani a coppa, porti l'acqua alle tue labbra e bevi profondamente.

Qualcuno ti bussa sulla spalla.

"Per favore aspetta il tuo turno," lo ammonisci con aria assonnata. "Non ho ancora finito."

Un'orribile faccia bianca incombe sopra la tua spalla, riflessa nell'acqua nera. Poi ne appaiono delle altre, e realizzi che sono tutte intorno a te.

"Oh sì che hai finito," replica una voce fredda come una tomba.

Attorno all'ansa del fiume, vedi una cascata. Davanti ad essa, una donna si trova inginocchiata nell'acqua e sta lottando con una bizzarra creatura. È un innaturale mostro di schiuma e canne fluviali, potenti braccia con muscoli come salmoni giganti. Vedi un barlume di pinne argentate ed un velato sguardo da pesce. Una lingua nella forma di un anguilla lecca gli umidi ciottoli che sono i suoi denti.

La donna indietreggia e cade con uno spruzzo d'acqua. La creatura è su di lei prima che possa riprendersi, cercando di immobilizzarla e spingerla sott'acqua. Lotta furiosamente, ma vedi che è disarmata e si sta indebolendo sotto il suo assalto.

Non hai bisogno di attendere una lezione di cavalleria. Brandendo il tuo pugnale, emetti un vigoroso ruggito e carichi in avanti per dar battaglia con il mostro. Ma evidentemente non gli va a genio una sfida alla pari. Fissandoti con il suo sguardo penetrante, si ritira, andandosene nel fiume come un'onda che si infrange.

Aiuti la donna a rimettersi in piedi. Una volta che ha ripreso fiato, dice: "Possano gli dei benedirti per il tuo intervento! È stato sciocco da parte mia fare il bagno qui, così vicino alla cascata, dato che sono stata avvertita abbastanza spesso riguardo all'elementale del fiume."

È tutto ciò che puoi sentire sopra il costante ruggito della cascata. "Si dice che quello sia il suono della rabbia dell'elementale", commenta quando ti vede portare le tue mani a coppa alle orecchie. "In questo caso sarà doppiamente rumoroso stanotte, essendo stato

ostacolato."

Se le chiedi se ti ospiterà per la notte, vai al 42

Se preferisci prendere congedo da lei e trovare rifugio altrove, vai al 115

140

Ti fai strada fuori dai bassopiani paludosi che circondano il lago, e di tardo pomeriggio stai camminando su piacevoli colline erbose spazzate dal vento. Davanti a te, mentre il crepuscolo cala sul paesaggio, giace una vista ondulata di boschi cedui e collinette erbose. Scorgendo un cottage, ti fai strada più vicino nella speranza di trovare rifugio per la notte. Tuttavia, le tue grida di saluto non ottengono risposta, e così sembra che il posto sia deserto.

Spingi la porta per aprirla. Evidentemente non c'è nessuno in casa, ma il cottage mostra segni di essere stato abitato piuttosto di recente. Perché il proprietario avrebbe dovuto andarsene? Tuttavia non è visibile alcun pericolo così decidi di prenderti la libertà di fare un letto per te stesso accanto al fuoco. In assenza del proprietario, puoi anche aiutarti con del pane e burro dalla dispensa. Dopo cena di senti riscaldato e soddisfatto, e puoi recuperare un punto di CORPO se sei attualmente ferito.

Poi ti sistemi per la notte.

Prova a fare un risultato minore o uguale al tuo punteggio di MENTE col lancio di un dado. Se hai successo, vai al 93. Se fallisci, vai al 105

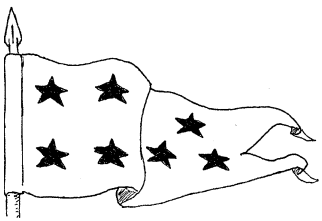
141

È una giornata ventosa, ma priva di pioggia. Trovi che il fresco vento sia corroborante invece che spiacevole, e presto passi ad una forte falcata. Le miglia scorrono. Poco dopo ti stai muovendo attraverso ampie pianure. Non ci sono alberi, e il vento appiattisce la lunga erba secca. Le occasionali vette di granito sono l'unica caratteristica in questo piatto paesaggio desolato.

Finalmente arrivi in vista di una rupe, in cima alla quale è acquattato un edificio di muri di pietra e alti frontoni dipinti di nero. Un erto sentiero conduce su verso di esso.

Se sali per indagare sull'edificio, vai al **19**

Se continui attraverso le pianure, vai al **6**



142

Avanzi rapidamente attraverso il cortile, resistendo all'impulso di guardare indietro sopra la tua spalla. Il tuo unico desiderio ora è uscire da questo orrendo posto il più velocemente possibile.

Ti fermi accanto alle porte. Ancora chiuse saldamente dal solido lucchetto, sbarrano la tua uscita dall'Accademia. Dovrai fare ricorso alla magia se hai intenzione di andartene.

Se usi GENIO per aprire le porte, vai al **20**

Se usi ATTRAVERSARE LA ROCCIA per uscire dritto attraverso il muro del cortile, vai al **32**

Se non hai nessuna di queste magie, ora noti i teschi sparsi contro i muri del cortile - i resti mortali dei precedenti visitatori dell'Accademia. Come loro, sei condannato a restare prigioniero qui per sempre.

143

Il volto da furetto dell'arpista si contorce di rabbia mentre ti vede correre in mezzo alla folla verso di lui. Si piega sopra la sua arpa con rinnovata energia, dita sottili che pizzicano freneticamente le corde, producendo note musicali che fanno vacillare i tuoi sensi.

Lancia un dado.

Se fai un risultato minore o uguale al tuo punteggio di MENTE, vai al **33**

Se fai un risultato più alto, vai al **46**

144

Stai riunendo le tue cose in preparazione di un altro giorno di viaggio quando il capo dei nomadi viene da te. "Desidero ringraziarti di nuovo per il tuo aiuto della scorsa notte," dice. "Ma siamo gente povera, così c'è poco che posso darti per ripagare il tuo disturbo."

Alzi una mano. "Non ci pensare."

"È una questione d'onore che ti diamo qualcosa," insiste. "Pertanto ti ho portato questa piccola quantità di un

liquido chiamato acqua regia, o "acqua reale". Ci è stata venduta da un mercante, ed è un acido con il potere di sciogliere l'oro. Dubito che troveremo mai qualcuno interessato a comprarla; ma può essere utile ad uno studioso come te, che senza dubbio ama armeggiare fra le fiaschette e gli alambicchi di un laboratorio."

Trasferisci l'acqua regia alla Bottiglia Fortunata. (Insieme, liquido e bottiglia contano ancora come un solo oggetto ai fini dell'ingombro).

Dopo aver ringraziato il capo, ti volti a est e parti per la tua strada. Vai al 59

145

Avanzi con cautela attraverso il cortile ciottolato verso il torrione centrale della cittadella: un edificio quadrato di fosca pietra grigia, che assomiglia di più al colossale mausoleo di un re che alla torre interna di un castello.

Passi attraverso un'arcata in un vuoto vestibolo. C'è un enorme porta direttamente davanti a te, adornata con la stessa insegna araldica che hai visto sul pennacchio: sette stelle nere in campo grigio. L'emblema delle enigmatiche Sette Statue - chiunque, o qualsiasi cosa, esse possano essere.

Il tuo sguardo scorre attorno al vestibolo, controllando possibili vie di attacco. Vedi solo un pozzo nel pavimento, il cui condotto conduce probabilmente alle cripte o ai magazzini della cittadella.

Se vuoi avvicinarti e guardare giù per il pozzo, vai al 61

Se attraversi il vestibolo dritto verso la porta, vai al 74

146

La magia aumenta la tua agilità con uno scatto sovrumano. Sostenuto da un magico vento, voli dall'altro lato del vestibolo e stai aprendo la porta prima che le teste silenziose siano anche solo a metà su per il pozzo. Via al **110**

147

Fai salire il tappeto alto nel cielo. La nebbia notturna ti resta addosso in sottili viticci, cadendo lentamente all'indietro mentre emergi da essa, così che ti pare quasi di emergere da un mare etereo.

Una dolorosa tosse lacera i tuoi polmoni mentre procedi. Perdi un punto di CORPO per il tuo soggiorno nell'insalubre atmosfera della città perduta - e sii grato per non esserci rimasto più a lungo.

Vai al **39**

148

Sciogli le sue catene. Strofinandosi i polsi per far tornare la circolazione, Theodosius si alza in piedi.

"Ti sei comportato piuttosto bene," dice con un sorriso. "Bene abbastanza, credo, da meritarti questo." Prende un documento dalla sua cintura e te lo porge. Drizzando la schiena in tutta la sua imponenza, inizia a mormorare un incantesimo. Una magia di teletrasporto.

"Maestro," dici. "Aspettatemi."

Agita la sua mano in un gesto di diniego. "Sicuramente

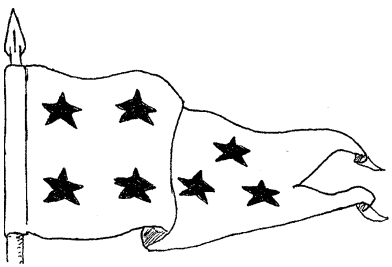
sai che questa particolare magia di teletrasporto traporterà solo una persona. Dovrai trovare la tua strada verso casa in qualche altro modo. Un intraprendente giovane mago come te non dovrebbe avere alcun problema nel compiere una cosa semplice come questa. Sei giunto qui, dopotutto, non è vero? Applica semplicemente la stessa ingegnosità per tornare a casa."

Prima che tu possa alzare ulteriori proteste, Theodosius ha pronunciato la magia che lo porterà alla sua magione in un battito di ciglia. Luccica come in un miraggio e poi evapora nell'aria sottile.

Mentre pensi ai possibili modi per tornare a casa, ti ricordi del documento che ti ha dato. Lo srotoli e scopri che è il tuo diploma, che ti attesta come maestro di magia. Sin da quando hai iniziato i tuoi studi di magia, hai atteso con ansia il giorno in cui avresti ricevuto questo diploma.

Arrotoli il diploma e lo infili alla tua cintura, poi raddrizzi le spalle e ti metti in viaggio lungo la strada da cui sei venuto. Mentre cammini, un pensiero improvviso ti fa sorridere:

Le magie di teletrasporto sono per i *rammolliti*.



OLTRE I CONFINI DEL MONDO

6

lgl collection

Una rarissima avventura scritta da Dave Morris per un romanzo di HeroQuest.

In questo libro il protagonista sei tu. Sei un apprendista dell'Arcimago Theodosius. Un giorno, tornando a casa da una missione, la trovi stranamente deserta: il tuo maestro sembra scomparso. Dopo diversi giorni trascorsi senza averne notizie un messaggio contenuto in una bottiglia, scritto di suo pugno, rivela la sua sorte: si è spinto sino al di là dell'Abisso, la grande voragine che segna il confine del mondo conosciuto, ma è stato fatto prigioniero nella Cittadella delle Sette Statue. A te il compito di liberarlo. Per fare ciò avrai bisogno delle Magie delle quattro scuole Elementali, e di tutto quello che hai imparato nei tuoi anni di apprendistato. Il giorno dopo parti in sella al tuo magico tappeto volante pieno di trepidazione all'idea di doverti recare in una terra inesplorata: sarà compito tuo scoprire quali meraviglie e quali pericoli vi si nascondano.

http://www.librogame.net

librogame's LAND

libri NOSTRI